

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI MEDIA  
POP UP PADA SISWA KELAS IV SDN GAMPING  
SLEMAN YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh:  
Rachmad Fitra Fauzi  
14108241052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI MEDIA  
POP UP PADA SISWA KELAS IV SD N GAMPING  
SLEMAN YOGYAKARTA**

Oleh:

Rachmad Fitra Fauzi  
NIM 14108241052

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD N Gamping dengan menggunakan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia).

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD N Gamping yang berjumlah 17 siswa, dengan 10 siswa laki - laki dan 7 siswa perempuan. Desain penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui media *pop up* di kelas IV SD N Gamping Sleman Yogyakarta khususnya pada pembelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Pada pra siklus jumlah siswa dengan klasifikasi motivasi belajar skor tinggi hanya 60%. Lalu pada siklus I motivasi belajar siswa kelas yang mencapai kriteria keberhasilan meningkat menjadi 73%, sedangkan hasil akhir siklus II motivasi belajar siswa kelas yang mencapai kriteria keberhasilan telah mencapai 100%, sehingga pada siklus II motivasi kelas sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebanyak  $\geq 75\%$  jumlah siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

Kata Kunci: *motivasi belajar IPS, media pembelajaran pop up*

**IMPROVING LEARNING MOTIVATION IN SOCIAL STUDIES OF 4TH  
GRADE STUDENTS THROUGH POP UP MEDIA IN SD N GAMPING  
SLEMAN YOGYAKARTA**

by:

Rachmad Fitra Fauzi  
NIM 14108241052

**ABSTRACT**

*The research aims to knowing the improvement of learning motivation in social studies of 4th grade students through PoKeMon (Pop Up Kebudayaan Milik Indonesia) media in SD N Gamping.*

*The type of this research was classroom action research (CAR). The subjects were 17 students of SD N Gamping grade IV that composed by 10 male and 7 female students. The design of this research using from Kemmis and Mc Taggart which consisted of planning, acting and observing, and then reflecting. Technique of data collection used questionnaire and the data analysis used quantitative descriptive technique.*

*According to the result of the research, the used of pop up media could improve learning motivation in social studies by students grade IV SDN Gamping Sleman Yogyakarta especially in learning of ethnical and cultural diversity in Indonesia. The result of pre-action , shows that students who classified as highly motivated students only 60%. Then, the learning motivation that reach the goal increased to 73% in the first cycle, meanwhile the final result of the second cycle became 100% for the learning motivation that reach the goal. Thus, the learning motivation has been reached the criteria of the research specially  $\geq 75$  of the students got questionnaire score with high classification.*

*Keyword: social studies learning motivation, pop up media*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rachmad Fitra Fauzi

NIM : 14108241052

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Media *Pop Up*

Pada Siswa Kelas IV SD N Gamping Sleman Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Yogyakarta, 7 Mei 2018

Yang menyatakan,



Rachmad Fitra Fauzi

NIM.14108241052

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI MEDIA *POP UP*  
PADA SISWA KELAS IV SD N GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA

disusun oleh

Rachmad Fitra Fauzi  
NIM. 14108241052

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk  
dialaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi  
bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 7 Mei 2018

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

Suparlan, M.Pd.I.  
NIP 19632704 199203 1 001

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing

Agung Hastomo, M.Pd.  
NIP 19800781 120060 1 002

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI MEDIA *POP UP* PAD SISWA KELAS IV SD N GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

Rachmad Fitra Fauzi

NIM 14108241052

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 14 Mei 2018

#### **TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

**Agung Hastomo, S.Pd, M.Pd**  
Ketua Penguji/Pembimbing

18-5-2018

**Hidayati, M.Hum**  
Sekretaris Penguji

30-5-2018

**Dr. Taat Wulandari, S.Pd, M.Pd**  
Penguji Utama

28-5-2018

Yogyakarta, ...4 Juni.....2018  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



**Dr. Haryanto, M.Pd.**

NIP. 196009202 198702 1 001

### **HALAMAN *MOTTO***

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”.

(Terjemahan QS. Al – Insyiroh 94: 6-8)

“Orang boleh pandai setinggi langit, tapi selama ia tidak menulis, ia akan hilang di dalam masyarakat dan dari sejarah. Menulis adalah bekerja untuk keabadian”

(Pramoedya Ananta Toer)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Segala puji hanya milik Allah SWT karena dengan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu melantunkan do'a, memotivasi dan mengajarkanku tentang artinya kasih sayang, perjuangan dan pengorbanan.
2. Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta
3. Agama, Nusa, dan Bangsa



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah subhanahu wata'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar IPS dengan Menggunakan Media *Pop Up* pada Siswa Kelas IV SDN Gamping Ambarketawang Sleman”. Skripsi ini diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama, bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Agung Hastomo, S.Pd, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Agung Hastomo, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Penguji, Hidayat, M. Hum. selaku Sekretaris Penguji, dan Dr. Taat Wulandari, S.Pd, M.Pd selaku Penguji Utama yang sudah berkenan untuk memberikan evaluasi terhadap TAS ini.
3. Suparlan, M,Pd,I., selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan praproposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Dr. Haryanto, M.Pd., selaku Dekan FIP UNY yang telah memberikan kelancaran administrasi dalam penyelesaian skripsi ini. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Limawati S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Gamping yang telah berkenan memberikan izin penelitian dan membantu dalam pengumpulan data-data penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bukasi, S.Pd., selaku wali kelas IV SD Negeri Gamping yang bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk menjadi kolaborator dalam penelitian ini.

7. Seluruh siswa kelas IV SD Negeri Gamping, atas kerjasama yang diberikan selama penulis melakukan penelitian.
8. Sahabat-sahabatku yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang senantiasa memberikan semangat, dorongan, dan doa.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga amal baik yang telah mereka berikan senantiasa mendapat ridho dari Allah SWT. Amin.

Yogyakarta, 14 Mei 2018

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rachmad Fitra Fauzi', with stylized, overlapping letters.

Rachmad Fitra Fauzi

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN .....	vi
HALAMAN <i>MOTTO</i> .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Diagnosis Permasalahan Kelas.....	5
C. Fokus Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
 <b>BAB II LANDASAN PUSTAKA</b> .....	 7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Pengertian Motivasi.....	7
2. Hakikat IPS SD.....	31
3. Media Pembelajaran .....	37
4. Karakteristik Siswa Kelas IV SD .....	55
B. Penelitian Yang Relevan .....	58
C. Kerangka Pikir.....	58
D. Pertanyaan Penelitian .....	60
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	 61
A. Desain Penelitian Tindakan.....	61
B. Waktu Penelitian .....	63
C. Deskripsi Tempat Penelitian .....	64
D. Subjek dan Karakteristiknya .....	64
E. Skenario Tindakan.....	65
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	67
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan .....	68
H. Analisis Data .....	68
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	 69
A. Hasil Penelitian .....	69

B. Pembahasan .....	94
C. Temuan Penelitian .....	98
D. Keterbatasan Penelitian .....	99
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>100</b>
A. Kesimpulan .....	100
B. Implikasi .....	100
C. Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>106</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart .....	62
Gambar 2. Diagram peningkatan motivasi belajar siswa pra siklus, siklus I dan siklus II. ....	97

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tema, Sub. Tema, KD Materi IPS Kelas IV .....	36
Tabel 2. Kisi-Kisi Motivasi Belajar Siswa.....	151
Tabel 3. Kriteria Motivasi Belajar Siswa .....	69
Tabel 4. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus .....	71
Tabel 5. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Siklus 1 .....	81
Tabel 6. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	92
Tabel 7. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Siklus I Dan Siklus II.....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. RPP Siklus I.....	107
Lampiran 2. RPP Siklus II .....	128
Lampiran 3. Kisi-Kisi Dan Lembar Kuesioner Motivasi Belajar Siswa.....	151
Lampiran 4. Hasil Kuesioner Motivasi Pra Siklus.....	155
Lampiran 5. Hasil Kuesioner Motivasi Siklus I.....	159
Lampiran 6. Hasil Kuesioner Motivasi Siklus II .....	163
Lampiran 7. Lembar Validasi Media .....	167
Lampiran 8. Lembar Validasi Instrumen .....	169
Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian Fakultas Ilmu Pendidikan .....	171
Lampiran 10. Surat Ijin Penelitian Dinas Kabupaten Sleman.....	172
Lampiran 11. Surat Keterangan Penelitian .....	173
Lampiran 12. Dokumentasi Siklus I .....	174
Lampiran 13. Dokumentasi Siklus II .....	176

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Guru memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Keberhasilan pendidikan sebuah bangsa dapat dilihat dari keberhasilan guru dalam mengembangkan potensi siswa. Menurut Usman (2006: 9) berpendapat bahwa peran guru adalah sebagai pengelola kelas, fasilitator, demonstrator, mediator, dan evaluator, sehingga sebagai pengelola kelas guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang dapat membangkitkan motivasi siswa agar aktivitas dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan guru lebih banyak memposisikan diri sebagai fasilitator, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam menggali dan memecahkan masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari. Salah satu keberhasilan guru ketika mengajar bergantung pada keberhasilan guru dalam menyampaikan materi. Ketika guru mampu menyampaikan materi dengan baik maka sangat memungkinkan siswa dapat menerima materi dengan baik pula.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki materi yang kompleks, dengan berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang harus dikuasai siswa. Pada jenjang pendidikan dasar, mata pelajaran IPS menjadi sangat penting, karena usia sekolah dasar merupakan usia yang tepat bagi guru dalam menanamkan dan membentuk sikap peduli sosial di lingkungannya.



Untuk menciptakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bermakna perlu penggunaan media pembelajaran agar siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran, membangkitkan antusiasme dan peran aktif siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara optimal mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menangkap materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik akan menjadi faktor penting dalam mencapai keberhasilan proses belajar mengajar. Akan tetapi, pada kenyataannya guru masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Proses Pembelajaran IPS yang menyenangkan di sekolah dasar sangat berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa. Dalam pembelajaran IPS, pembelajaran yang menyenangkan akan memudahkan guru dalam memotivasi siswa. Jika motivasi belajar pada siswa sudah tertanam, maka guru akan lebih mudah dalam membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Jika tercipta motivasi belajar yang baik, maka akan tercipta proses pembelajaran yang baik pula.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 3 Januari 2017 bersama Bapak Bukasi selaku guru wali kelas IV SD N Gamping terkait permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran IPS. Guru menceritakan bahwa dalam mata pelajaran IPS dengan materi yang kompleks membuat siswa kurang antusias

dalam proses pembelajaran. Kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya siswa kurang menyukai materi yang diajarkan karena terlalu banyak hafalan, kurangnya rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran IPS atau enggan untuk bertanya pada saat proses pembelajaran. Siswa juga cukup ramai dengan jumlah hanya sebanyak 17 siswa. Siswa lebih suka bercanda dengan teman-teman yang lain, terutama sebagian besar siswa yang laki-laki dan sebagian kecil siswa perempuan. Siswa banyak berbicara dengan teman sebangkunya, dan jalan-jalan tanpa sebab. Guru sudah mencoba mengingatkan siswa, namun tidak butuh waktu lama siswa kembali ramai. Ketika pembelajaran berlangsung, guru berkali-kali memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan tanya jawab namun hanya satu dua siswa yang bertanya, sehingga siswa terkesan pasif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Perilaku siswa tersebut masuk dalam indikator motivasi belajar rendah seperti yang disampaikan oleh Kompri (2015:248) seperti kurang memperhatikan pelajaran, memiliki semangat yang rendah, memiliki rasa ketergantungan terhadap temannya, perlu dipaksa agar mau mengerjakan tugas, konsentrasi di dalam kelas kurang, membuat gaduh ketika pembelajaran, mudah mengeluh ketika mendapatkan tugas yang sulit. Penting bagi guru untuk mengetahui tentang indikator motivasi belajar di atas, karena di dalam kelas gurulah yang menjadi pengelola kelas. Apabila guru kurang bisa mengelola dan memahami siswa maka bisa jadi tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.

Pada tingkat sekolah dasar, menurut Piaget (Sugihartono, 2007:109), rentang usia anak antara 7-12 tahun sudah memasuki tahap operasional konkret

dalam perkembangan berpikir. Hal ini menunjukkan bahwa pada usia sekolah dasar, siswa akan lebih mudah memahami dan menerima materi pelajaran dengan menggunakan media yang konkret. Dalam kasus ini peneliti mengangkat materi IPS kelas 4 tentang keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia. Pada materi tersebut siswa mempelajari suku, budaya, agama dan bahasa yang ada di setiap provinsi di Indonesia, siswa akan mengalami kesulitan dalam menerima materi pelajaran, karena siswa hanya dapat membayangkan terkait materi tersebut dan guru mengalami kesulitan dalam menghadirkan langsung benda konkret, seperti ciri khas suku yang ada melalui pakaian adat, tarian tradisional, dan rumah adat. Dari hal tersebut peneliti memilih media *pop up* dalam proses pembelajaran.

Dzuanda (Rahmawati, 2014: 4) mengemukakan bahwa *pop up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Selain tampilan yang menarik tentunya *pop up* dapat membuat si pengguna buku bisa turut merasakan bagian yang menakjubkan ketika membuka halaman tiap halaman dari buku *pop up*. Dengan materi tentang keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia melalui media *pop up* guru dapat menampilkan gambaran konkret sumber materi kepada siswa sehingga siswa tidak kesulitan memahami materi. Dari pernyataan tersebut tentunya *pop up* mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasinya dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, untuk memecahkan masalah tersebut peneliti memilih untuk melakukan

penelitian tindakan kelas dengan judul “*Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Media Pop Up Pada Siswa Kelas IV SDN Gamping Sleman Yogyakarta*”

### **B. Diagnosis Permasalahan Kelas**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Siswa kurang memperhatikan guru ketika proses pembelajaran IPS
2. Banyaknya hafalan dalam mata pelajaran IPS sehingga siswa kesulitan dalam memahami materinya.
3. Motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran IPS masih rendah.

### **C. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan diagnosis permasalahan kelas di atas, peneliti memfokuskan masalah pada motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran IPS masih rendah.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus masalah di atas maka rumusan masalah yang diambil oleh peneliti adalah bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui media *Pop Up* di kelas IV SD N Gamping ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SD N Gamping dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up*.

## **F. Manfaat hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait, adapun manfaat dapat ditinjau secara praktis sebagai berikut.

### **a. Bagi guru**

- 1) Memberikan informasi kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran *pop up* yang diterapkan dalam pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran.

### **b. Bagi siswa**

Membantu siswa agar lebih termotivasi terhadap proses pembelajaran dan membantu siswa agar lebih mudah memahami materi serta memberikan kesan menyenangkan ketika mengikuti proses pembelajaran.

### **c. Bagi peneliti**

Menambah wawasan, pengetahuan, serta keterampilan dalam penerapan media pembelajaran *pop up* dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar

## **BAB II**

### **LANDASAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Motivasi**

###### **a. Pengertian Motivasi**

Ketika seseorang mulai menyukai dan minat terhadap sesuatu hal, maka dalam diri seseorang itu akan timbul motivasi untuk mempelajari hal tersebut. Seperti halnya dengan seorang siswa yang mulai minat terhadap salah satu pelajaran, maka siswa itu akan mulai memperhatikan dan timbul motivasi untuk mempelajari materi pada pelajaran tersebut. Siagian (2004: 142) menyatakan bahwa motivasi berasal dari kata “movere” dalam bahasa Latin, yang artinya bergerak. Suatu motif adalah keadaan kejiwaan yang mendorong, mengaktifkan atau menggerakkan, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.

Sadiman (2007 : 75) berpendapat bahwa motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan. Menurut Uno (2016:3), motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Selain itu, Dimiyati dan Mudjiono (2009:80) juga menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku mengajar. Jadi meskipun faktor dari luar juga dapat mempengaruhi motivasi, namun motivasi itu tetap muncul dari dalam diri seseorang itu sendiri.

Dari pernyataan di atas bisa kita ketahui bahwa motivasi adalah usaha mengadakan perubahan tingkah laku seseorang yang berasal dari dorongan diri sendiri maupun dari luar sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu guna mencapai tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu motivasi yang dimiliki harus kuat, agar tujuan yang diinginkan bisa lebih mudah tercapai.

#### b. Ciri-Ciri Motivasi

Motivasi yang tinggi dapat dilihat dari perilaku seseorang seperti yang dikemukakan oleh Sugihartono (2007 : 78) yang pertama yaitu, adanya kualitas keterlibatan seseorang dalam pekerjaannya sangat tinggi. Maksudnya seseorang yang mempunyai motivasi yang tinggi pasti memiliki ciri-ciri dia selalu terlibat dalam pekerjaan secara terus menerus dan memiliki hasil pekerjaan yang memuaskan. Kedua adanya perasaan dan keterlibatan afektif seseorang yang tinggi dalam bekerja. Maksudnya jika seseorang telah mampu merasa nyaman dan senang dengan pekerjaannya, bisa dipastikan dalam bekerja orang tersebut akan memiliki motivasi yang tinggi. Ketiga, yaitu adanya upaya untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi yang tinggi. Maksudnya motivasi sangatlah penting oleh karena itu kita harus memelihara dan menjaganya agar kita selalu memiliki motivasi.

Sardiman (2007:83) mengemukakan bahwa ciri-ciri motivasi secara umum yang ada pada setiap orang adalah sebagai berikut.

1) Tekun menghadapi tugas

Seseorang yang tekun, maka dia dapat bekerja dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai. Hasil dari pekerjaan orang yang tekun pun biasanya cukup memuaskan.

2) Ulet menghadapi kesulitan

Orang yang ulet, maka dia tidak mudah untuk berputus asa. Orang yang seperti ini tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin, tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai, sehingga akan terus meningkatkan prestasi.

3) Menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah.

Seorang yang menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah, maka dia adalah orang yang tanggap terhadap masalah apa saja yang terjadi. Sehingga masalah yang terjadi di dalam masyarakat akan membuatnya ingin ikut membantu menyelesaikannya.

4) Lebih senang bekerja mandiri dari pada berkelompok.

Meskipun bekerja kelompok itu baik, namun bagi orang yang memiliki motivasi akan lebih memilih untuk bekerja secara mandiri sehingga akan mengembangkan potensi yang ada pada diri sendiri.

5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, membutuhkan sesuatu hal yang baru.

Seseorang yang memiliki motivasi akan mudah bosan terhadap tugas-tugas yang rutin atau sering didapatkan yang bersifat berulang-ulang, oleh karena itu perlu suatu hal-hal yang baru yang mampu menumbuhkan antusiasme.



6) Dapat mempertahankan pendapatnya.

Untuk ukuran orang yang memiliki motivasi, pasti akan mempertahankan pendapat atau keyakinannya selama dirinya merasa yakin akan sesuatu dengan alasan yang baik.

7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.

Meskipun pendapat atau keyakinannya mendapatkan perlawanan, namun tetap teguh pada pendiriannya, sehingga tidak akan mudah begitu saja melepaskan keyakinannya.

8) Senang mencari dan memecahkan suatu permasalahan.

Ketika seseorang senang dalam mencari dan memecahkan masalah, maka orang tersebut akan bisa tanggap dan kritis terhadap permasalahan yang terjadi di dalam masyarakat, sehingga bisa ikut andil dalam membantu memecahkan permasalahan tersebut.

Selain ciri-ciri yang disampaikan di atas, Uno (2016:10) juga berpendapat bahwa motivasi juga ditunjukkan dari beberapa hal sebagai berikut.

1) Adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan

Siswa yang memiliki hasrat dan keinginan akan sesuatu, maka dia akan berusaha mendapatkannya dengan melakukan suatu kegiatan dimana dia yakin melalui kegiatan itu dia akan mendapatkan tujuan yang diinginkannya.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan.

Setiap siswa pasti memiliki kebutuhan. Upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut akan mendorong siswa melakukan berbagai hal. Jika kebutuhan disini

yang dimaksud adalah prestasi belajar, maka dorongan yang timbul dari adanya kebutuhan tersebut adalah belajar.

3) Adanya harapan dan cita-cita

Siswa memiliki cita-cita yang ingin dicapai. Cita-cita tersebut tentunya tidak akan mudah di capai oleh siswa, karena itulah muncul motivasi dari dalam diri siswa untuk melakukan suatu kegiatan guna mencapai cita-cita tersebut.

4) Penghargaan dan penghormatan untuk diri sendiri.

Siswa ingin mendapatkan penghargaan atas usahanya, karena itulah timbul motivasi dari dalam diri siswa untuk berprestasi seperti juara kelas, juara perlombaan dan sebagainya untuk mendapatkan penghargaan dan penghormatan atas dirinya.

5) Adanya lingkungan yang baik

Siswa memiliki lingkungan yang nyaman untuk belajar, terdapat beberapa lingkungan yang mempengaruhi siswa, yaitu lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah. Jika ketiga lingkungan tersebut memberikan dampak yang positif bagi siswa maka siswa akan merasa nyaman dalam belajar sehingga motivasinya tidak terganggu.

6) Adanya kegiatan yang menarik

Siswa akan senang apabila dalam kegiatan belajar mengajar diselingi dengan kegiatan yang menarik. Hal tersebut dapat memancing dan menumbuhkan motivasi siswa yang hilang, sehingga membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari uraian ciri-ciri motivasi di atas, apabila seseorang sudah memilikinya, berarti orang tersebut selalu memiliki motivasi yang kuat. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi belajar siswa dapat dilihat dari ketekunan mengerjakan tugas dari guru, ulet dalam menghadapi kesulitan dalam belajar dan senang dalam memecahkan permasalahan sesuai pemikirannya sendiri. Oleh karena itu, hal-hal yang disampaikan di atas hendaknya bisa dipahami benar oleh guru agar dalam berinteraksi dengan siswa dapat memberikan motivasi yang tepat dan optimal.

#### c. Macam-Macam Motivasi

Macam-macam motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Menurut Sardiman (2007:86-91) macam-macam motivasi jika dilihat dari berbagai sudut pandang dibagi menjadi empat. Yang pertama yaitu motivasi dilihat dari dasar pembentukannya, motivasi ini dibagi menjadi dua yaitu motif-motif bawaan dan . motif-motif yang dipelajari. Motif bawaan yaitu motif yang sudah ada atau dibawa sejak lahir jadi motivasi ini ada tanpa dipelajari. Motif-motif ini sering diisyaratkan secara biologis. Sedangkan motif-motif yang dipelajari, yaitu motif-motif yang timbul setelah mempelajarinya. Motif-motif ini sering diisyaratkan secara sosial karena manusia hidup di lingkungan sosial sehingga motivasi ini terbentuk. Di halaman yang lain menurut Frandsen, masih menambahkan macam-macam motif menjadi tiga, *cognitive motives*, *self-expression* dan *self-enhancement*. *Cognitive motives* yaitu motif ini menunjuk pada kepuasan individual yang berada pada diri manusia. Motif ini tergolong motif primer terutama pada kegiatan belajar di sekolah yang berkaitan dengan pengembangan intelektual. Yang kedua yaitu *self-expression* Kebutuhan individu

tidak sekedar tahu mengapa dan bagaimana sesuatu terjadi, tapi juga juga mampu membuat suatu kejadian. Dalam hal ini seseorang harus memiliki keinginan untuk aktualisasi diri. Yang ketiga *self-enhancement*, maksudnya yaitu melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang. Dengan terciptanya suasana kompetensi belajar yang sehat bagi anak didik untuk mencapai suatu prestasi.

Kedua, macam-macam motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis dibagi menjadi tiga bagian, pertama adalah motif atau kebutuhan organis, yaitu keinginan untuk memenuhi kebutuhan primer seperti makan, minum, bernafas, seksual, berbuat dan beristirahat. Kedua yaitu motif-motif darurat, yaitu jenis motif yang ditimbulkan karena adanya rangsangan dari luar seperti dorongan untuk menyelamatkan diri, membalas, berusaha dan memburu. Yang terakhir adalah motif-motif objektif, yaitu jenis motif yang muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar. Contohnya kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, manipulasi dan meminati sesuatu hal.

Ketiga, yaitu motivasi jasmaniah dan rohaniyah.. Yang termasuk motivasi jasmaniah seperti reflek, insting, otomatis dan nafsu. Sementara yang termasuk motivasi rohaniyah adalah kemauan. Untuk motivasi kemauan pada setiap individu terbentuk melalui empat momen, yaitu 1) Momen timbulnya alasan, yaitu adanya alasan baru untuk melakukan sesuatu hal yang lain. 2) Momen pilih, yaitu adanya pilihan atau alternatif-alternatif yang lain sehingga perlu menimbang dalam memilih. 3) Momen putusan, ketika berbagai alternatif sudah ada yang dipilihnya, maka alternatif yang dipilih inilah yang menjadi keputusannya. 4) Momen

terbentuknya kemauan, yaitu tindakan yang diambil karena adanya dorongan setelah mengambil keputusan.

Keempat, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik, yaitu motif yang tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan atau timbul minat terhadap sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik, yaitu motif timbul karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi ini cukup penting dikarenakan keadaan siswa yang kadang berubah-ubah dan dinamis sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

Pendapat lain yang hampir sama disampaikan oleh Djamarah (2011:149) tentang macam-macam motivasi dilihat dari sudut pandangnya dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri individu. Ketika sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu, maka tidak perlu dirangsang dari luar. Dalam kegiatan belajar motivasi intrinsik sangat diperlukan, apabila seseorang tidak mempunyai motivasi intrinsik maka akan sulit sekali untuk melakukan kegiatan belajar secara terus menerus. Sedangkan motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang timbul karena adanya perangsang dari luar sehingga mendorong individu untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi ekstrinsik dalam anak didik terletak pada hal-hal diluar yang dipelajarinya seperti kehormatan, gelar dan sebagainya. Salah satu hal yang cukup mempengaruhi motivasi ekstrinsik anak didik adalah guru ketika mengajar. Jika guru mampu membangkitkan motivasi anak didik dalam belajar maka guru tersebut bisa dikatakan berhasil dalam mengajar.

Sukmadinata (2004:63) berpendapat bahwa motivasi dapat dibedakan menjadi tiga macam jika dilihat dari sifatnya, yang pertama adalah motivasi takut (*fear motivation*), yaitu motivasi yang timbul karena adanya rasa takut dari dalam dirinya sehingga melakukan suatu kegiatan. Misalnya dalam pembelajaran siswa mendapat PR dan selalu mengerjakannya, hal ini bukan didasarkan atas kewajiban namun dikarenakan rasa takut akan mendapat hukuman dari guru. Motivasi ini termasuk motivasi ekstrinsik. Yang kedua motivasi insentif (*insentive motivation*), yaitu motivasi yang timbul dikarenakan keinginan individu untuk mendapatkan sesuatu insentif, seperti kehormatan, penghargaan, hadiah, kenaikan pangkat, dll. Motivasi ini masuk ke dalam motivasi ekstrinsik. Yang ketiga sikap (*attitude motivation / self motivation*) yaitu motivasi yang timbul karena individu mempunyai ketertarikan dengan sesuatu. Siswa yang mempunyai ketertarikan yang positif terhadap pelajaran tertentu akan menunjukkan motivasi yang besar terhadap pelajaran tersebut. Motivasi ini termasuk motivasi intrinsik.

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa inti dari macam-macam motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan motivasi yang timbul karena adanya afaktor dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Penting bagi guru untuk memahami macam-macam motivasi khususnya ketika dalam proses pembelajaran, agar lebih memahami tipe-tipe motivasi yang ada pada diri siswa.

#### d. Motivasi Belajar

Motivasi banyak diterapkan dalam berbagai hal, termasuk kegiatan belajar. Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Siswa memerlukan motivasi dalam kegiatan belajar, karena dapat memandu proses belajar siswa menuju ke tujuan yang ingin dicapai. Sardiman (2007: 75) berpendapat bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, memberi arahan serta menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang dikehendaki. Menurut Uno (2016:23) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang pada umumnya ditengarai beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Faktor yang mempengaruhi siswa dari dalam diri siswa diantaranya tujuan siswa atau cita-cita, kemampuan siswa itu sendiri dan kondisi psikologis siswa. Faktor yang mempengaruhi siswa dari luar diri siswa diantaranya lingkungan keluarga siswa, lingkungan bermain/teman sebaya, serta guru siswa itu sendiri.

Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan baik dari diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu motivasi belajar penting untuk menciptakan pembelajaran yang ideal. Ketika siswa tumbuh gairah dan bersemangat untuk belajar maka pembelajaran akan terasa menyenangkan dan akan lebih bermakna. Sesuatu yang menyenangkan bagi siswa tentu akan cenderung mudah diingat.

e. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran pasti ditemukan siswa yang kurang dalam berpartisipasi di kelas, ramai dan jarang memperhatikan pembelajaran. Ketiadaan minat terhadap suatu mata pelajaran bisa menjadi penyebab mengapa siswa kurang berpartisipasi dan kurang memperhatikan pembelajaran. Guru harus bisa memberikan dorongan agar muncul motivasi dari dalam diri siswa untuk belajar.

Djamarah (2011:156) mengemukakan ada tiga fungsi motivasi dalam belajar. Pertama, motivasi sebagai pendorong perbuatan. Dalam proses pembelajaran, siswa selalu mendapatkan materi yang baru. Materi-materi yang sudah dikuasai tentunya akan membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Namun, sesuatu yang belum diketahui oleh siswa akan mendorong siswa untuk belajar dan mencari tahu. Sikap yang dilakukan oleh siswa tersebut merupakan fungsi dari motivasi sebagai pendorong dalam melakukan kegiatan belajar. Kedua, motivasi sebagai penggerak perbuatan. Motivasi bermula dari akal yang memiliki dorongan/keinginan yang kemudian diwujudkan dalam bentuk aktivitas/kegiatan. Motivasi yang dimiliki oleh siswa akhirnya membuat siswa melakukan kegiatan belajar. Ketiga, motivasi sebagai pengaruh perbuatan. Siswa yang mempunyai motivasi akan mampu untuk menyeleksi kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan dan yang tidak dilakukan. Seperti siswa yang ingin mendapatkan materi suatu mata pelajaran sehingga tidak bisa dipaksa untuk mempelajari materi mata pelajaran yang lain. Siswa memilih suatu mata pelajaran dikarenakan ada tujuan belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik. Dan karena



ada tujuan belajar inilah motivasi bisa dikatakan sebagai pengarah dalam berkegiatan.

Pendapat yang serupa juga disampaikan Hamalik (2016:162) yang menyatakan beberapa fungsi dari adanya motivasi dalam belajar, yaitu: 1) Motivasi berfungsi sebagai pendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar. 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Maksudnya, mengarahkan perbuatan kepada tercapainya tujuan/cita-cita yang diinginkan. Siswa diarahkan untuk melakukan kegiatan belajar agar tujuannya bisa diwujudkan. 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, layaknya mesin dalam suatu kendaraan. Maksudnya, besar kecilnya motivasi yang ada pada siswa dapat mempengaruhi cepat atau lambat tujuan yang akan tercapai.

Winansih (Kompri, 2015 : 237) juga menyampaikan bahwa terdapat tiga fungsi motivasi dalam belajar, yaitu. 1) Mendorong siswa untuk berbuat, dalam hal ini motivasi mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar. 2) Menentukan arah perbuatan yang hendak dicapai, dalam hal ini motivasi memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. 3) Menyeleksi perbuatan, hampir mirip dengan menentukan arah, namun dalam hal ini motivasi menyeleksi dan memilih kegiatan apa saja yang bermanfaat bagi siswa agar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 fungsi dari motivasi yaitu motivasi sebagai pendorong, motivasi sebagai penggerak, dan

motivasi sebagai pengarah dalam melakukan kegiatan agar nantinya bisa mencapai tujuan yang diinginkan.

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar muncul dan terjadi karena adanya dorongan dari dalam diri siswa (intinsik) dan adanya dorongan dari luar (ekstrinsik). Dalam memunculkan motivasi tersebut tentunya terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi. Menurut (Hamalik, 2010:113) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar tersebut. Pertama, tingkat kesadaran diri siswa atas kebutuhan yang mendorong tingkah laku/perbuatannya dan kesadaran atas tujuan belajar yang hendak dicapainya. Jika tingkat kesadaran diri siswa tinggi, hal tersebut akan membuat motivasi intrinsiknya menjadi lebih dominan. Kedua, sikap guru terhadap kelas. Guru yang bersikap bijak dan selalu merangsang siswa untuk berbuat kearah suatu tujuan yang jelas dan bermakna bagi kelas akan menumbuhkan motivasi intinsik dalam diri siswa lebih dominan, tetapi bila guru lebih menitikberatkan pada rangsangan-rangsangan sepihak maka motivasi ekstrinsik yang akan menjadi lebih dominan pada siswa. Ketiga, pengaruh kelompok siswa. Kelompok itu sendiri merupakan faktor dari luar, sehingga apabila pengaruh kelompok tersebut cenderung lebih kuat maka motivasinya akan lebih dominan ke motivasi ekstrinsik. Keempat, suasana kelas. Situasi dan kondisi lingkungan kelas cukup berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Suasana kelas nyaman dan terkontrol serta lingkungan yang bertanggung jawab tentu akan menumbuhkan motivasi intrinsik dari dalam siswa.

Kompri (2015 : 227) berpendapat bahwa secara garis besar, motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor internal meliputi faktor jasmani siswa dan psikologis siswa, seperti kecerdasan siswa, minat dan bakat siswa. Faktor-faktor-eksternal meliputi faktor lingkungan alamiah dan lingkungan sosial budaya seperti hubungannya dengan keluarga dan dengan masyarakat disekitarnya. Ada juga faktor lingkungan nonsosial atau instrumental seperti program belajar, teman belajar, guru dan fasilitas belajar siswa.

Latipah (2017:163) juga berpendapat ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Pertama, minat, yaitu suatu hal yang membuat siswa menganggap topik yang diberikan adalah topik yang menarik dan menantang, sehingga mendorong motivasi siswa untuk mempelajari sesuatu yang bagi siswa menarik. Kedua, ekspektasi dan nilai, yaitu keinginan atau harapan yang tinggi oleh siswa tentang sesuatu hal sehingga membuat siswa menjadi termotivasi untuk melakukan aktifitas belajar. Ketiga, tujuan, yaitu target yang diinginkan atau dicapai oleh siswa, baik jangka pendek atau pun jangka panjang, contoh tujuan siswa yaitu untuk mendapatkan prestasi di kelas maupun prestasi di luar kelas, sehingga tujuan ini akan membuat siswa termotivasi untuk belajar mengejar tujuan tersebut. Keempat, atribusi, yaitu penyebab yang membuat siswa berhasil atau gagal, siswa yang termotivasi untuk berhasil akan selalu memberikan usaha dan kemampuan terbaiknya untuk mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat kita simpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, diantaranya kesadaran diri siswa itu

sendiri, sikap guru terhadap siswa, kelompok belajar siswa, serta suasana di dalam kelas. Apabila faktor-faktor tersebut dapat terjadi kearah yang positif, tentu akan menumbuhkan motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.

g. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Seseorang tidak akan melakukan kegiatan belajar jika orang tersebut tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Motivasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam aktivitas belajar. Agar peran motivasi dapat terlaksana dengan baik maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus diinternalisasikan. Berikut prinsip motivasi dalam belajar menurut (Djamarah, 2011:152). Yang pertama, motivasi sebagai dasar pendorong aktivitas belajar. (aktivitas yang kita lakukan untuk belajar merupakan dasar dari adanya motivasi yang ada pada diri kita. Yang kedua, motivasi instrinsik lebih penting daripada motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri sendiri, sehingga lebih penting dari pada motivasi ekstrinsik yang ditimbulkan atas rangsangan dari luar. Yang ketiga, motivasi melalui pujian lebih baik dari pada hukuman. Memberikan pujian akan lebih memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar dari pada memberikan hukuman. Yang keempat motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar. Motivasi yang ada pada diri siswa hanya berkaitan dengan kebutuhan dalam belajar. Yang kelima, motivasi dapat membangkitkan optimisme dalam belajar. Timbulnya motivasi akan membuat siswa menjadi lebih antusias dan optimis dalam belajar. Yang keenam yaitu motivasi meningkatkan prestasi dalam belajar, dengan adanya motivasi belajar pada diri siswa diharapkan akan meningkatkan prestasi siswa di bidang akademik.

Hoover (Hamalik, 2010 : 114) juga mengemukakan beberapa prinsip-prinsip motivasi dalam belajar, yaitu.

- 1) Pujian lebih efektif daripada hukuman.

Siswa yang mendapatkan pujian dirinya merasa lebih dihargai, sehingga motivasinya akan muncul agar mendapatkan pujian yang selanjutnya, sedangkan hukuman memang dibutuhkan namun cukup seperlunya saja agar siswa bisa diarahkan)

- 2) Siswa memiliki kebutuhan psikologis yang perlu dipenuhi secara efektif melalui kegiatan-kegiatan belajar yang hanya memerlukan sedikit motivasi belajar.

Kebutuhan psikologis siswa perlu dipenuhi agar merangsang motivasi mereka dalam belajar. Melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan akan membuat siswa menjadi lebih nyaman dalam belajar, sehingga rasa nyaman tersebut akan merangsang motivasi mereka untuk belajar.

- 3) Motivasi yang bersumber dari dalam diri individu lebih efektif daripada motivasi yang berasal dari luar.

Motivasi dari dalam diri akan lebih bertahan lama karena diri sendirilah yang memunculkan motivasi tersebut jika dibandingkan dengan motivasi dari luar diri sendiri yang muncul karena pengaruh dari luar diri sendiri, oleh karena itu motivasi yang berasal dari dalam diri lebih penting,

- 4) Tingkah laku yang serasi perlu dilakukan penguatan.

Tingkah laku siswa yang sesuai dengan yang diinginkan perlu diberi penguatan oleh guru. Penguatan yang diberikan bisa berupa pemberian pujian dan juga hadiah dari guru.

5) Motivasi mudah ditularkan kepada orang lain.

Ketika kita melihat orang yang sedang berjuang keras ataupun mendengar pidato atau lagu tentang perjuangan, kita dapat merasakan kalau kita termotivasi untuk ikut berjuang. Jadi melalui indera penglihatan ataupun pendengaran, motivasi bisa dengan mudah ditularkan kepada orang lain yang ikut merasakan.

6) Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi belajar.

Siswa yang memiliki tujuan atau keinginan untuk berprestasi pasti akan menumbuhkan motivasinya untuk belajar lebih giat. Melalui belajar siswa akan lebih dekat dengan tujuan atau keinginan yang ingin diraihinya, yaitu prestasi.

7) Tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk melaksanakannya dari pada tugas yang dibebankan dari luar.

Tugas yang dibebankan oleh diri sendiri mampu menumbuhkan motivasi dari dalam diri sendiri, karena kita sendirilah yang membebankan tugas tersebut dan kita merasa mampu, sehingga berbeda apabila tugas tersebut dibebankan oleh orang lain.

8) Penghargaan yang berasal dari luar kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat belajar.

Penghargaan dan hadiah cukup efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Ketika siswa mendapatkan penghargaan, dirinya pasti akan termotivasi dan mencoba untuk mempertahankan ataupun mendapat prestasi yang lebih baik lagi, sedangkan teman-teman yang lain akan tumbuh motivasi untuk ikut juga dalam mendapatkan penghargaan.

9) Teknik dan prosedur pembelajaran yang bervariasi merupakan cara yang cukup efektif dalam memelihara minat siswa.

Proses pembelajaran yang monoton akan membuat siswa menjadi kurang antusias dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, adanya variasi metode dalam pembelajaran cukup efektif dalam memelihara minat belajar siswa di dalam kelas.

10) Minat khusus yang dipilih oleh siswa cukup bermanfaat dalam proses belajar dan pembelajaran.

Siswa yang memiliki mata pelajaran favorit akan bermanfaat dalam proses belajar dan pembelajaran karena siswa tersebut pasti akan terlihat aktif. Sehingga akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

11) Kegiatan yang dilakukan untuk merangsang minat belajar bagi siswa yang lamban belajar ternyata tidak bermakna bagi siswa yang tergolong pandai.

Setiap siswa memiliki tingkat pemahamanyang berbeda-beda, ada yang mampu belajar cepat ada pula yang belajarnya lambat,oleh karena itu tidak semua proses pembelajaran baik bagi kedua tipe siswa ini. Sehingga perlu ada penyesuaian bagi siswa lamban belajar dan siswa yang cepat dalam belajar.

12) Rasa kecemasan dan frustrasi yang lemah dapat membantu siswa belajar menjadi lebih baik.

Siswa yang tidak mudah cemas atau frustrasi akan lebih mudah dalam belajar. Karena rasa tenang dan tidak cemas akan membantu siswa dalam memahami dan menerima materi dengan baik.

13) Rasa kecemasan yang serius akan menyebabkan siswa kesulitan belajar dan mengganggu belajar siswa.

Siswa yang mempunyai sifat mudah cemas akan tidak tenang ketika belajar. Karena rasa cemas dan frustrasi tersebut dapat membuat siswa kesulitan dalam memahami dan menerima materi dengan baik.

14) Tugas-tugas yang terlampau sulit dikerjakan dapat menyebabkan rasa frustrasi pada siswa.

Tugas yang terlalu sulit membuat siswa frustrasi dan bisa menyerah dalam mengerjakan. Setiap siswa memiliki tingkat pemahaman dan kemampuan yang berbeda, sehingga ketika mendapatkan soal yang sulit dan tidak bisa mengerjakan, bisa jadi siswa akan frustrasi dan menyerah dalam mengerjakan soal tersebut.

15) Setiap siswa memiliki tingkat emosi yang berbeda satu dengan yang lainnya. Guru perlu memahami siswa dilihat dari karakternya yang berbeda-beda. Guru adalah pengelola kelas sehingga harus bisa mengelola dan mengenali siswanya.

16) Pengaruh kelompok sebaya lebih efektif dalam motivasi belajar dibandingkan dengan paksaan orang dewasa.



Teman sebaya dan kelompok bermain siswa akan lebih efektif dampaknya dalam menumbuhkan motivasi siswa, karena dengan karakter yang hampir sama mereka bisa bertukar pengalaman. Berbeda dengan orang dewasa, karena bagi siswa orang dewasa lebih terlihat seperti mengatur bukan memahami siswa.

17) Motivasi yang kuat erat hubungannya dengan kreativitas individu.

Motivasi lebih ditekankan pada bagaimana mengelola dirinya sendiri, agar tidak mudah menyerah atau frustrasi. Sehingga ketika individu dibebaskan untuk berkreasi, bisa jadi akan timbul motivasi yang membuat kreativitasnya berkembang.

Berdasarkan pendapat di atas, prinsip-prinsip motivasi belajar perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Guru cukup berperan sebagai pembentuk prinsip belajar siswa terkait kebutuhan yang harus dipenuhi oleh siswa dalam belajar. Kegiatan pembelajaran akan berjalan lebih baik apabila kegiatan pembelajaran tidak menyimpang dari prinsip-prinsip motivasi belajar tersebut.

#### h. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut Decce dan Grawford (Djamarah, 2011: 169-172) terdapat empat cara peningkatan motivasi belajar anak didik, antara lain.

##### 1) Menggairahkan anak didik

Ketika proses belajar mengajar di kelas, guru harus bisa membuat kegiatan pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Perlu ada kegiatan untuk siswa agar siswa memiliki aktivitas di dalam kelas agar minat belajar siswa tetap terjaga..

##### 2) Memberikan harapan realistis

Guru perlu mengetahui keberhasilan dan kegagalan akademis setiap siswa dimasa lalu. Bila siswa diketahui mengetahui banyak mengalami kegagalan, maka guru harus bisa membuat siswa menjadi lebih banyak keberhasilan. Harapan seperti itulah yang harus diberikan kepada siswa, namun harapan yang diberikan tidak semata hanya dilisankan saja. Sebelum harapan diberikan ke siswa, guru perlu mempertimbangkan dengan matang agar harapan benar-benar bisa direalisasikan.

### 3) Ketiga memberikan insentif

Guru diharapkan memberikan hadiah kepada siswa apabila dalam proses belajar mengalami keberhasilan. Hadiah yang diberikan bisa berupa pujian, angka yang baik, dan sebagainya, sehingga siswa akan terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut agar tujuannya dalam pembelajaran dapat tercapai.

### 4) Mengarahkan perilaku siswa

Mengarahkan perilaku siswa merupakan tugas guru. Caranya yaitu dengan memberikan penugasan, mendekati secara personal, memberi hukuman yang mendidik, menegur dengan ramah dan baik. Selain beberapa cara tersebut ada beberapa hal yang perlu diketahui oleh guru yaitu jangan sampai memberikan label yang buruk kepada siswa yang sering membuat keributan atau siswa yang diam.

Hamalik (2016:166-168) juga mengemukakan beberapa cara untuk membangkitkan motivasi belajar, yaitu

#### 1) Memberi angka.

Murid yang mendapatkan nilai tinggi, pasti akan mendorong motivasinya untuk belajar lebih giat agar mempertahankan nilai, sedangkan murid dengan nilai rendah akan termotivasi untuk meningkatkan nilainya.

2) Pemberian pujian.

Siswa yang berhasil dalam melakukan hal yang diinginkan oleh guru penting untuk mendapat pujian dari guru karena dapat menimbulkan rasa senang sehingga bisa mendorong siswa untuk belajar.

3) Hadiah.

Siswa yang mendapatkan prestasi baik secara akademik dan non akademik, guru bisa memberikan hadiah pada akhir tahun namun masih pada batas-batas tertentu. Pemberian hadiah dapat membuat siswa yang menerima menjadi lebih termotivasi untuk mempertahankan prestasinya, lalu untuk siswa yang belum menerima hadiah bisa menjadi lecutan motivasi untuk bisa lebih baik lagi kedepannya.

4) Kerja Kelompok.

Dalam kegiatan kerja kelompok mengerjakan tugas, setiap kelompok pasti akan merasa untuk menjadi yang terbaik. Perasaan inilah yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

5) Persaingan.

Baik kerja kelompok maupun individu akan terjadi persaingan atau kompetisi untuk menunjukkan siapa yang paling berprestasi di dalam kelas. Namun terkadang persaingan ini bisa menimbulkan pengaruh yang tidak baik, seperti

rusaknya hubungan pertemanan dan pertentangan, namun apabila pengaruhnya baik bisa mendorong kegiatan belajar siswa seperti belajar bersama.

6) Tujuan dan *level of aspiration*.

Dalam hal ini keluargalah yang mendorong motivasi belajar siswa. Keluarga memang cukup efektif dalam mendorong kegiatan belajar siswa.

7) Sarkasme.

Membuat kelompok belajar bagi siswa yang mendapatkan nilai kurang baik. Jika siswa dapat menerima ajakan ini dengan positif maka akan mendorong kegiatan belajar siswa, namun sebaliknya apabila siswa menerima ajakan ini dengan perasaan yang negatif dirinya akan merasa seperti sedang dihina sehingga bisa saja timbul konflik antara murid dengan guru.

8) Penilaian.

Pemberian nilai secara berkelanjutan bisa mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Setiap siswa memiliki kecenderungan untuk selalu mendapatkan nilai yang baik.

9) Karyawisata dan ekskursi.

Siswa perlu mendapatkan hiburan disela-sela pembelajaran di sekolah. Cara ini bisa membangkitkan motivasi belajar siswa karena selain bisa mendapatkan pengalaman langsung berkunjung suatu tempat siswa juga merasa bebas dari keterikatan ruang kelas yang terkadang terkesan menegangkan bagi siswa.

10) Film Pendidikan.

Menonton film merupakan salah satu kegemaran siswa. Gambaran dan isi cerita film yang bermakna akan lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar.

#### 11) Belajar melalui radio.

Radio adalah alat yang cukup penting dalam mendorong motivasi belajar siswa. Mendengarkan radio bisa saja lebih banyak menghasilkan dari pada mendengarkan ceramah dari guru. Namun radio tidak akan mungkin menggantikan kedudukan guru dalam mengajar.

##### i. Indikator Motivasi Belajar

Uno (2016:23) mengemukakan bahwa dalam motivasi belajar terdapat beberapa indikator yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut, 1) Adanya keinginan untuk berprestasi, 2) Adanya dorongan untuk belajar, 3) Adanya cita-cita untuk masa depan, 4) Adanya keinginan mendapatkan penghargaan dalam belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik ketika belajar, 6) Adanya lingkungan yang mendukung untuk siswa belajar.

Kompri (2015:247-248) juga mengemukakan bahwa ada sejumlah indikator untuk mengetahui bahwa siswa memiliki motivasi dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu, 1) Memiliki gairah yang tinggi dalam proses pembelajaran, 2) Memiliki semangat, 3) Memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, 4) Mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru, 5) Memiliki rasa percaya diri, 6) Memiliki daya konsentrasi yang tinggi dalam pembelajaran, 7) Kesulitan dalam mengerjakan tugas dianggap tantangan yang harus diatasi, 8) Memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa indikator untuk mengetahui motivasi siswa dalam belajar, yaitu memiliki rasa keingintahuan, mengerjakan tugas yang diberikan guru, memiliki rasa percaya diri, memiliki semangat dalam proses pembelajaran, konsentrasi dalam pembelajaran dan daya juang yang tinggi. Indikator-indikator tersebut sangat penting diketahui oleh guru agar lebih memahami kondisi siswa dalam pembelajaran.

## **2. Hakikat IPS SD**

### **a. Pengertian IPS SD**

IPS SD adalah nama mata pelajaran yang membahas hubungan antara peserta didik dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat yang dihadapkan pada berbagai permasalahan sosial di lingkungannya. Sapriya (2009: 20) menyatakan bahwa IPS sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah-masalah sosial kehidupan. Sedangkan Sumaatmadja (Supriatna, 2008:1) mengemukakan bahwa secara mendasar pengajaran IPS di SD berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Menurut Susanto (2016: 138), hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Selain itu, IPS menjadi sebuah bidang studi yang mempelajari manusia dalam aspek kehidupan dan interaksi dalam masyarakat.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mengkaji tentang konsep-konsep ilmu sosial, humaniora serta kegiatan-kegiatan dasar manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhan dalam kehidupannya. Tentunya sangat baik bagi siswa apabila mendapatkan pengetahuan dari muatan materi IPS tersebut.

b. Tujuan Pembelajaran IPS SD

Tujuan dari diadakannya pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah mendorong dan membangkitkan kesadaran serta kepekaan siswa di kehidupan sosial sehingga siswa memiliki keterampilan mengkaji dan memecah masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Menurut Hidayati (2002:22) tujuan utama pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik. Solihatin dan Raharjo (2007 : 14) berpendapat bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar pada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pendapat yang lebih rinci lagi disampaikan oleh Susanto (2016: 33) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di SD secara umum, sebagai berikut.

1) Memperoleh gambaran tentang suatu daerah/lingkungan sendiri.

Melalui pembelajaran IPS, siswa memperoleh gambaran tentang daerah lingkungan disekitarnya sehingga siswa akan memahami daerah lingkungannya sendiri.

2) Mendapatkan informasi tentang suatu lingkungan daerah/wilayah Indonesia.

Informasi yang diperoleh dari pembelajaran IPS tidak hanya tentang lingkungan sekitar siswa saja, namun juga seluruh wilayah di Indonesia. Sehingga siswa akan mengetahui wawasan yang lebih luas.

3) Memperoleh pengetahuan tentang penduduk Indonesia.

Pengetahuan ini seperti pekerjaan, kebudayaan, bahasa, agama dan lain sebagainya yang yakini oleh penduduk di Indonesia. Sehingga siswa paham tentang karakter penduduk di Indonesia.

4) Menumbuhkembangkan kesadaran dan wawasan kebangsaan.

Dengan mengetahui informasi dan pengetahuan tentang Indonesia, tentu akan menumbuhkan kesadaran dan wawasan kebangsaan kepada siswa.

5) Mengetahui kebutuhan hidup.

Mempelajari IPS akan mengembangkan pemikiran siswa tentang kebutuhan hidupnya. Sehingga akan lebih paham kebutuhan apa yang mendesak dan tidak mendesak.

6) Mampu merasakan sebuah kemajuan khususnya teknologi mutakhir.

Siswa tentunya akan lebih bisa merasakan adanya perubahan jaman disetiap tahunnya sehingga siswa akan mampu menyesuaikan perubahan tersebut khususnya pada perkembangan teknologi.



- 7) Mampu berkomunikasi, bekerjasama dan bersaing di tingkat lokal, nasional, dan internasional.

Ketika siswa mampu menyesuaikan perkembangan jaman, siswa diharapkan mampu bekerjasama dan bersaing secara prestasi di tingkat nasional maupun internasional

- 8) Mampu berinteraksi sebagai makhluk sosial yang berbudaya.

IPS tentunya memberi bekal kepada siswa untuk mampu berinteraksi dengan masyarakat sesuai dengan adab dan budaya yang berlaku.

- 9) Memiliki kepekaan terhadap fenomena sosial budaya.

Menumbuhkan rasa kepekaan siswa terhadap isu-isu yang berkembang di dalam masyarakat. Sehingga tanggap dalam membantu menyelesaikan permasalahan yang terjadi di lingkungan sosial.

- 10) Memiliki integritas yang tinggi terhadap negara dan bangsa.

Mempelajari IPS di sekolah dasar mampu memberikan pengetahuan tentang pentingnya menjadi warga negara yang baik. Hal tersebut akan menumbuhkan jiwa integritas yang tinggi kepada siswa sebagai warga negara yang baik.

Dari berbagai pendapat ahli tentang tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar di atas, maka dapat kita simpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS disekolah dasar adalah sebagai berikut a) menumbuhkan rasa kepekaan siswa terhadap isu dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat b) memberikan bekal ilmu sosial kepada siswa agar mampu memecahkan masalah-masalah sosial c) menumbuhkan sikap integritas dalam bermasyarakat dan menjunjung tinggi nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.

c. Pentingnya Pembelajaran IPS SD

Solihatin dan Raharjo (2007 : 15) menyampaikan bahwa IPS di pendidikan dasar merupakan pembelajaran yang penting, dimana penekanan pembelajaran IPS tidak hanya menjejali siswa tentang konsep-konsep yang bersifat hafalan saja, melainkan pada upaya agar siswa mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta bekal bagi dirinya untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Hidayati (2002:16) mengemukakan beberapa poin tentang pentingnya mempelajari IPS di pendidikan dasar, di antaranya yaitu agar siswa dapat memahami dari pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga bekal kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya diterapkan dalam bermasyarakat supaya lebih bermakna. Agar siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan memiliki sifat tanggung jawab sebagai anggota masyarakat untuk ikut menyelesaikan masalah yang terjadi. Agar siswa dapat mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antar manusia sehingga persatuan yang terjaga tidak terpecah belah.

Susanto (2016:143) menyampaikan bahwa peranan IPS di sekolah dasar sangat penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Oleh karena itu, IPS sangat penting untuk dipelajari di pendidikan dasar, selain

memberikan bekal dalam berkehidupan bermasyarakat, IPS juga melatih peserta didik untuk lebih peka dan tanggap terhadap masalah sosial yang terjadi sehingga mampu memperkuat rasa persaudaraan dan toleransi di masyarakat.

d. Ruang Lingkung IPS di Kelas IV

Berikut merupakan Tema, Sub. Tema dan Kompetensi Dasar dalam kurikulum tematik 2013 yang harus siswa tempuh di Kelas IV semester 2 tema 7.

Tabel.1 Tema, Sub. Tema, dan Kompetensi Dasar Bermuatan IPS Kelas VI tema 7

Tema	Sub Tema	Kompetensi Dasar
7. Indahya Keragaman di Negeriku	1. Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku 2. Indahya Keragaman Budaya Negeriku 3. Indahya Persatuan dan Kesatuan Negeriku	1.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan materi pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, sub tema 1. Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku, 2. Indahya Keragaman Budaya Negeriku, serta kd 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial,

ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam proses pengajaran agar materi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Selain mudah dan di pahami oleh siswa pembelajaran yang inovatif dan kreatif juga mampu membuat siswa lebih tertarik terhadap proses pembelajaran. Salah satu cara yang bisa dimaksimalkan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif bisa menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa akan lebih mudah untuk dikondisikan, proses pembelajaran juga bersifat menyenangkan dan lebih bermakna. Sri Anitah (2010: 4) berpendapat bahwa media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yng terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Gagne dan Briggs (Arsyad, 2011: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi meteri pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, form, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer

Burden dan Byrd (Susanto, 2016: 313) mendefinisikan bahwa media pembelajaran sebagai alat yang menyediakan fungsi-fungsi pembelajaran dalam

pendidikan terutama dalam mengantarkan informasi dari sumber ke penerima, yang dapat memfasilitasi dan meningkatkan kualitas belajar siswa.

Dari berbagai pendapat ahli tentang pengertian media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi pengajaran agar siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting bagi guru dalam dunia pendidikan.

#### b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016: 6) terdapat beberapa ciri-ciri umum media pembelajaran, diantara adalah sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat di lihat, di dengar, atau di raba melalui panca indera manusia.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi/materi kepada siswa.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio, yaitu media selalu dalam bentuk visual (terlihat) dan audio (bisa di dengar)
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal ( misalnya radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP) atau perorangan (misalnya modul, komputer, radio tape, video recorder).
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Menurut Suprihatiningrum (2016:320) terdapat tiga ciri media pembelajaran yang dikemukakan. Pertama yaitu ciri fiksatif, ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya dengan kamera atau video kamera dapat direproduksi sesuai yang diperlukan dengan mudah dan tanpa mengenal waktu.

Kedua yaitu ciri manipulatif, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu beberapa menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan.

Ketiga yaitu ciri distributif, ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Hal tersebut akan membantu siswa dalam menyamakan persepsi dan mempermudah guru dalam menyampaikan kejadian yang ditampilkan.

Dari pendapat diatas dapat kita ambil kesimpulan terdapat beberapa ciri-ciri media pembelajaran yaitu a) bentuknya perangkat keras (*hard*) dan perangkat lunak (*soft*) b) membantu komunikasi dan interaksi guru dengan siswa c) mampu menyajikan beberapa peristiwa dalam satu tampilan gambar sesuai materi yang dibutuhkan.

#### c. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1985:28) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara lebih rinci, Sudjana dan Rivai (2005:6) menyampaikan beberapa manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, diantaranya:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa.

Pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pengajaran lebih jelas maknanya.

Bahan pengajaran akan lebih terlihat peran dan fungsinya, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.

Tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk tiap mata pelajaran.

4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Dalam proses pembelajaran siswa tidak semata-mata hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Sadiman (2009:17-18) berpendapat bahwa secara umum media pendidikan mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut :

1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.

Media membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga dalam penyampaian materi, siswa tidak hanya mendapatkan materi secara verbal atau lisan (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).

2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Obyek yang terlalu besar atau kecil, pergerakan yang terlalu lambat atau cepat, kejadian masa lalu, dan peristiwa alam yang dapat disajikan dengan baik melalui beberapa media.

3) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi.



Proses pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan gairah belajar siswa, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan, serta membuat siswa mampu mengembangkan minat belajarnya masing-masing.

- 4) Perbedaan pengalaman dan latarbelakang siswa dengan guru dapat dikurangi serta menimbulkan persepsi yang sama.

Melalui penggunaan media pendidikan memungkinkan setiap siswa memiliki pengalaman yang sama, sehingga dari pengalaman yang sama tersebut dapat memunculkan persepsi yang sama agar siswa lebih mudah dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru.

Aqib (2017:51) mengemukakan secara umum media memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

- 1) Menyeragamkan pemikiran ketika penyampaian materi.

Ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, akan lebih mudah menyeragamkan pikiran siswa jika menggunakan media pembelajaran.

- 2) Pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Untuk materi tertentu yang sesuai dengan menggunakan media tentu pembelajaran akan menjadi lebih jelas dan menarik bagi siswa.

- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Proses pembelajaran dengan media pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih interaktif. Siswa tentunya akan lebih antusias dan aktif ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

- 4) Waktu dan tenaga lebih efektif.

Guru dan siswa tidak perlu mengeluarkan tenaga yang banyak ketika menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengurangi aktifitas yang berlebih di dalam kelas.

5) Hasil belajar menjadi meningkat.

Media pembelajaran memungkinkan materi dapat diterima dengan jelas, sehingga dapat dipastikan hasil belajar juga akan meningkat.

6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Memiliki media pembelajaran akan mempermudah siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja, sehingga kegiatan belajar akan lebih terlihat menyenangkan.

7) Menumbuhkan sikap positif dalam proses belajar dan materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menarik dan interaktif tentu akan menumbuhkan sikap positif dari siswa dalam mengikuti pembelajaran.

8) Peran guru menjadi lebih efektif dan produktif.

Guru tentunya akan sangat terbantu dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sehingga peran guru menjadi lebih efektif dan produktif dalam mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka bisa diambil kesimpulan bahwa terdapat beberapa manfaat media pembelajaran, diantaranya a) mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menumbuhkan motivasi belajar siswa b) pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran c) membantu guru dalam menghemat tenaga dan waktu ketika menyampaikan materi pembelajaran.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

John Jarolimek (Hidayati, 2002: 121) menyebutkan hal-hal yang perlu diperhatikan guru dalam menentukan pemilihan media, sebagai berikut, 1) Tujuan instruksional yang akan dicapai, 2) Tingkat usia dan kematangan anak, 3) Kemampuan baca anak, 4) Tingkat kesulitan dan jenis konsep pelajaran, 5) Keadaan atau latar belakang pengetahuan atau pengalaman anak.

Wibawa dan Mukti (1992: 67) mengatakan bahwa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, adalah sebagai berikut, 1) Tujuan, 2) Karakteristik siswa, 3) Alokasi waktu, 4) Ketersediaan, 5) Efektivitas, 6) Kompatibilitas, 7) Biaya

Arsyad (2016:74-76) mengemukakan beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media yang dipilih harus sesuai dan bisa membantu dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai. Tujuan pembelajaran itu sendiri terdiri dari 3 ranah, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

Dalam memilih media pembelajaran haruslah sesuai dengan kebutuhan materi dan tugas pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Setiap mata pelajaran memiliki kebutuhan media sendiri-sendiri, seperti IPA dibutuhkan media benda aslinya yang konkrit namun IPS dapat divisualkan melalui kertas

gambar ataupun tampilan slide. Tentunya media yang dipilih juga harus disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa.

3) Praktis, luwes, dan bertahan.

Faktor waktu, dana, dan sumber daya lainnya perlu kita pikirkan. Sebagai seorang pendidik hal tersebut tentu tidak dapat dipaksakan. Media yang mahal biasanya memerlukan waktu yang lama dalam pembuatannya dan belum menjamin akan menjadi media yang terbaik. Pendidik biasanya akan lebih memilih media yang tersedia, mudah diperoleh, atau mudah dalam membuatnya. Media yang baik itu dapat digunakan kapan saja, dimana saja, mudah dipindahkan, dan mampu bertahan lama.

4) Guru terampil dalam menggunakannya.

Media dalam hal ini merupakan faktor yang utama. Segala jenis media guru harus bisa dalam memanfaatkan ataupun menggunakannya dalam proses pembelajaran. Media seperti OHP, LCD proyektor, mikroskop, komputer dan media yang lain apabila guru tidak bisa menggunakannya dalam proses pembelajaran maka nilai dan fungsi dari media tersebut juga tidak ada artinya.

5) Pengelompokkan sasaran.

Media memiliki fungsi sendiri-sendiri dan tentunya sudah didesain untuk mengelompokkan sasarannya. Guru harus mampu memahami fungsi media tersebut digunakan untuk kelompok besar atau kelompok kecil, karena media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya untuk kelompok kecil atau perseorangan begitu juga sebaliknya.

- 6) Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Media yang dipilih harus efektif dalam menyampaikan pesan / informasi kepada siswa. Pada media visual, tampilan slide / gambar harus jelas dan informasi yang akan disampaikan kepada siswa tidak boleh terganggu oleh elemen yang lain seperti background atau gambar lain yang terlalu mencolok dalam pengelihatan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat kriteria-kriteria dalam pemilihan media yang akan digunakan oleh guru, antara lain sesuai dengan tujuan pembelajaran dan perkembangan peserta didik, media mudah dalam menggunakan, proporsi warna, gambar, dan materi seimbang sehingga informasi mudah tersampaikan, serta memiliki tampilan yang menarik sehingga. Pemilihan media yang sesuai kriteria tersebut, dapat memudahkan siswa dalam menerima materi yang diberikan guru, sehingga akan berpengaruh positif pada meningkatnya motivasi belajar siswa.

#### e. Macam-Macam Media Pembelajaran.

Berdasarkan perkembangan teknologi Arsyad (2016: 31) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Berikut penjelasan dari empat kelompok media tersebut:

- 1) Teknologi cetak, adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi seperti buku dan materi visual statis melalui pencetakan mekanis atau fotografis.

Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

- 2) Teknologi audio-visual, adalah cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik dalam menyajikan pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.
- 3) Teknologi berbasis komputer, adalah cara menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *mikro-prosesor*. Pada media yang dihasilkan dari teknologi berbasis komputer, informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetak atau visual.
- 4) Teknologi gabungan, adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Leshin (Arsyad, 2016: 38) mengemukakan bahwa media dapat diklasifikasikan menjadi lima kelompok, yaitu, 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field trip*), 2) Media berbasis buku cetak (buku, penuntun, buku latihan), 3) Media berbasis visual (buku, bagan, grafik, peta, gambar, *slide*), 4) Media berbasis audio-visual (video, film)., 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Hidayati (2002: 113) menyebutkan bahwa macam-macam ragam dan bentuk media pembelajaran, sebagai berikut, 1) Media yang tidak diproyeksikan, berupa gambar diam, bahan-bahan grafis serta model dan realita, 2) Media yang diproyeksikan, contohnya slide, film, televisi, OHP, *tape recorder*, dan sebagainya.,

3) Media audio, contohnya radio dan rekaman, 4) Sistem Multi Media berupa gabungan dari satu jenis media yang disusun berdasarkan atas topik tertentu.

Dari berbagai pernyataan ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran terdapat beberapa macam, diantaranya media visual, audio-visual, dan berbasis komputer/ perangkat lunak (*software*). Sebenarnya tidak hanya terdapat 3 macam media pembelajaran, namun karena yang paling sering digunakan oleh dunia pendidikan adalah ketiga macam media tersebut.

f. Media *Pop Up*

Dzuanda (Nila Rahmawati, 2014: 4) mengemukakan bahwa *pop up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Menurut Bunanta (Fadhila dan Lestari, 2016:22) menyebutkan bahwa *pop up* merupakan salah satu jenis buku bacaan bergambar (*picture-book*) yang memberikan efek tiga dimensi yang bila buku dibuka maka gambar ilustrasinya akan mencuat ke luar.

Menurut Bluemel dan Taylor (2012:1) *Pop-Up Book is a book that offers the potential for motion and interaction through the use of paper mechanisms such as folds, scrolls, slide, tabs, or wheels* yang artinya buku *pop up* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. Hal lain yang membuat buku *pop-up* menarik dan berbeda dari buku ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media buku *pop up* merupakan buku yang menampilkan halaman-halaman buku yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong yang membentuk lapisan tiga dimensi yang dapat pula digerakan sehingga membuat pengguna buku tidak mudah bosan.

g. Jenis-Jenis *Pop Up*

Dalam pengelompokannya, *pop up* dibagi menjadi menjadi beberapa jenis, Ives (2009: 11) mengklasifikasikan jenis media *pop-up*, sebagai berikut.

1) *Parallel Pop-up*

Jenis *pop-up* ini merupakan jenis yang paling sederhana. Namun jenis *pop up* yang sederhana ini bisa diubah menjadi suatu hal yang menakjubkan.

2) *Pop-out Pop-up*

Jenis ini merupakan *Pop-up* yang paling sering terlihat dibuku, karena dengan *Pop-out Pop-up* seluruh halaman dapat terbuka sepenuhnya dan memunculkan unsur 3 dimensi.

Selain itu, Birmingham (Setyawan, 2014:39-40) mengemukakan bahwa terdapat 3 jenis *pop up*, berikut penjelasan dari 3 jenis *pop up* tersebut.

1) *V-fold*

*V-fold* merupakan salah satu mekanisme *pop-up* yang paling dasar dan sederhana, namun dari bentuk ini dapat dikreasikan menjadi berbagai bentuk yang menarik. Bentuk dari teknik ini seperti huruf V yang ditempelkan pada bagian dasar kertas, sehingga dengan teknik ini *pop-up* yang dihasilkan dapat dibuka secara penuh (360°).

2) *Parallelogram*



*Parallelogram* merupakan salah satu bentuk *pop-up* yang hanya bisa dibuka sebesar 90° derajat. Teknik ini merupakan teknik yang paling sederhana dari berbagai macam teknik dasar yang ada.

### 3) 45° fold

*Pop-up* jenis ini memiliki sepasang sisi dengan lipatan sebesar 45° dan dapat dibuka sepenuhnya (180°). *Pop-up* yang dibuat dengan teknik ini, akan memiliki bentuk tiga dimensi, sehingga hasilnya lebih menarik dan berkesan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, terdapat beberapa jenis *pop-up* yang disampaikan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *pop up* dengan jenis 45° fold.

#### h. Manfaat Media *Pop Up*

Menurut Dzuanda (Rahmawati, 2013: 4), media *pop-up book* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik, mendekatkan anak dengan orang tua karena buku *pop-up* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua untuk duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak), mengembangkan kreatifitas anak, merangsang imajinasi anak, menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda), dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

Sedangkan menurut Bluemel dan Taylor (2012:4) menyebutkan beberapa kegunaan media *pop-up book*, yaitu, untuk mengembangkan kecintaan anak

muda terhadap buku dan membaca, bagi peserta didik anak usia dini untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan simbol yang mewakilinya, bagi siswa yang lebih tua atau siswa berbakat dan memiliki kemampuan dapat berguna untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, bagi yang enggan membaca dan anak-anak dengan ketidakmampuan belajar, melalui buku *pop up* dapat membantu siswa untuk menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik dan untuk memunculkan keinginan serta dorongan membaca secara mandiri dengan kemampuannya untuk melakukan hal tersebut secara terampil.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa manfaat dari buku *pop up*, yaitu mampu menumbuhkan minat membaca kepada siswa, mengembangkan imajinasi dan kreatifitas siswa, dan membantu siswa dalam memahami materi.

i. Kelebihan Media *Pop Up*

Media *pop up* merupakan salah satu media gambar. Oleh sebab itu, *pop up* masuk dalam kategori media berbasis visual. Menurut Levie dan Lentz (Arsyad, 2016: 20-21) menyebutkan ada empat kelebihan media pengajaran berbasis visual yaitu.

- 1) Atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa ke dalam pengajaran dan isi pelajaran.
- 2) Afektif yaitu dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar di mana siswa dapat merasa nyaman dalam proses pengajaran.

- 3) Kognitif yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
- 4) Kompensatoris yaitu memberikan konteks untuk memahami teks bagi siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Kemudian, di bagian lain Van Dyk (Setyawan, 2014: 42-43) menyebutkan beberapa kelebihan media *pop up* sebagai media pengajaran, di antaranya.

- 1) *Pop up* banyak digunakan untuk menjelaskan gambar yang kompleks seperti dalam kesehatan, matematika, dan teknologi.
- 2) Buku atau media *pop up* yang dapat digerakan merupakan strategi pembelajaran yang efektif , pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif dan mudah untuk diingat.
- 3) *Pop up* menyediakan umpan pembelajaran, karena bagi, siswa, ilustrasi visual dapat menggambarkan konsep yang abstrak menjadi jelas.
- 4) *Pop up* membantu siswa dalam mendokumentasi, meneliti, dan memberikan pengalaman mengenai lingkungan sekitar.
- 5) *Pop up* menyediakan pengalaman baru dan menambah pengalaman tentang aktifitas sehari-hari dan lingkungan sekitar.
- 6) *Pop up* menghibur dan menarik perhatian siswa.
- 7) Bagian-bagian *pop up* yang interaktif membuat pengajaran menjadi seperti permainan yang memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi di dalamnya.

j. Kekurangan Media *Pop Up*

Kekurangan dari media *pop up* menurut Glaister (Setyawan, 2014:44) menyebutkan kekurangan media *pop up* yakni jenis-jenis buku *pop up* terdiri dari teks dan gambar. Terkadang anak-anak hanya memperhatikan pada gambar saja sehingga mengabaikan teks yang mengandung pesan, dan buku-buku ini mudah rusak, sehingga harus memperlakukan mereka dengan baik.

Selanjutnya, Sadiman (2006: 31) menyebutkan beberapa kekurangan dari media gambar yang di dalamnya merupakan konten dari media *pop up* yaitu gambar/foto hanya merekam apa yang dilihat oleh mata, gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan belajar mengajar, dan gambar/foto memiliki ukuran terbatas untuk kelompok besar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *pop up* memiliki banyak kelebihan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media *pop up* membuat pembelajaran menjadi semakin efektif dan interaktif. Dalam hal ini, pengajar juga harus teliti dalam pemilihan gambar yang akan dijadikan media *pop up*, karena gambar yang rumit dan berwarna hitam putih kurang efektif dalam proses pengajaran dan kurang diminati siswa. Selain itu, siswa juga harus difokuskan pada isi teks maupun gambar agar perhatian siswa tidak hanya pada gambarnya saja.

k. Langkah-langkah Penggunaan *Pop Up* dalam Pembelajaran

*Pop up* merupakan media pembelajaran sejenis buku berisikan gambar-gambar yang dapat membentuk 3 dimensi ketika di buka. Menurut Angkowo dan Kosasih (2007:68) terdapat beberapa langkah dalam menggunakan media gambar dalam pembelajaran seperti berikut.

- 1) Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.
- 2) Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas.
- 3) Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar.
- 4) Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu.
- 5) Guru memberikan tugas kepada siswa.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat diambil langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan media *pop up* pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyampaikan tema, sub tema dan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru menunjukkan media *pop up* kebudayaan milik Indonesia kepada siswa di depan kelas.
- 3) Guru membagikan media *pop up* kepada tiap kelompok siswa.
- 4) Siswa dengan instruksi guru bersama-sama membuka tiap halaman *pop up* dengan hati-hati.
- 5) Siswa mengamati gambar yang terdapat pada media *pop up*.
- 6) Siswa mengerjakan lembar kerja secara berkelompok.
- 7) Siswa bersama guru mengulas isi tiap halaman *pop up* dan memberikan kesempatan kepada siswa bertanya.
- 8) Siswa mempresentasikan lembar kerja tiap kelompok ke depan kelas.
- 9) Evaluasi
- 10) Kesimpulan

#### **4. Karakteristik Siswa Kelas 4 SD**

Karakteristik siswa merupakan kebiasaan perilaku dan kemampuan siswa yang dihasilkan dari lingkungan sosialnya. Tujuan pembelajaran juga didasarkan dari karakteristik siswa, sehingga tujuan yang diinginkan bisa sesuai dengan tingkat kematangan mental serta kemampuan kognitif siswa.

Menurut Sardiman (2007:121) terdapat beberapa karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa, diantaranya sebagai berikut, a. Latar belakang pengetahuan dan taraf pengetahuan, b. Gaya belajar, c. Usia kronologim, d. Tingkat kematangan, e. Ruang lingkup minat, f. Lingkungan sosial ekonomi, g. Hambatan-hambatan lingkungan dan kebudayaan, h. Intelegensia, i. Keselarasan dan attitude, j. Prestasi belajar, k. Motivasi

Menurut Piaget (Sugihartono, 2007:109), tahap perkembangan berfikir individu melalui empat stadium, yaitu:

a. Sensorimotor (0-2 tahun)

Anak mulai bisa menggunakan pikirannya untuk mengingat ataupun meniru sesuatu. Mulai peka dan mengenal benda-benda disekitarnya.

b. Pra Operasional (2-7 tahun)

Anak dalam tahap ini mulai mengembangkan kemampuan bahasanya dan mulai mengenal bentuk-bentuk simbolik. Pemikiran masih satu arah, sulit untuk menerima pendapat ataupun pandangan dari orang lain. Membutuhkan benda yang konkrit dalam membantu anak untuk memahami sesuatu.

c. Operasional Konkret (7-11 tahun)

Anak dalam tahap ini sudah mulai bisa berbicara dengan cakap dan terarah, mampu untuk membuat alasan/klarifikasi. Anak sudah bisa berpikir konkrit dan kritis. Melakukan kegiatan yang lebih aktif. Dalam memahami sesuatu anak masih membutuhkan media yang konkrit karena anak masih dalam tahap berpikir konkrit.

d. Operasional Formal (12-15 tahun)

Anak dalam tahap ini sudah mulai berpikir abstrak dan menjadi lebih ilmiah seperti berpikir sebab-akibat. Mulai mengembangkan sikap peduli terhadap isu yang terjadi di masyarakat.

Dari pendapat Piaget di atas usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yaitu antara usia 7-11 tahun. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil data pada siswa kelas 4, dimana siswa kelas 4 merupakan kelompok siswa kelas tinggi. Izzaty (2013:115) mengemukakan beberapa ciri-ciri anak pada masa kelas tinggi di sekolah dasar, yaitu memikirkan kehidupan sehari-hari yang praktis, ingin tahu, ingin belajar dan berfikir realistis, timbul minat kepada pelajaran-pelajaran tertentu, anak memandang nilai sebagai ukuran dalam berprestasi di sekolah, anak-anak suka membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama dengan peraturan yang mereka buat sendiri.

Pendapat yang hampir serupa juga disampaikan oleh Djamarah (2011:125) tentang karakteristik siswa pada masa kelas tinggi di sekolah dasar, yaitu.

1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret.

Pemikiran tersebut akan menimbulkan siswa cenderung untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang lebih praktis. Jika dalam pembelajaran maka siswa

siswa cenderung akan lebih memikirkan cara-cara yang lebih praktis dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

2) Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.

Siswa berpikir sesuai apa yang diketahui, apabila siswa kurang bisa memahami sesuatu maka rasa keingin tahuan siswa akan muncul lebih besar, sehingga hal tersebut akan membuat siswa terus ingin belajar.

3) Mulai minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran yang khusus.

Minat tersebut dikarenakan mulai adanya faktor-faktor seperti kesukaan, hobi, dan kebiasaan dari siswa. Dari faktor tersebut siswa akan mulai menyukai terhadap beberapa mata pelajaran yang sesuai dengan minatnya.

4) Sampai usia 11 tahun siswa masih membutuhkan guru atau orang dewasa.

Siswa sekolah dasar meskipun sudah masuk kategori kelas tinggi, tentunya dalam menjalankan kesehariannya masih ada rasa ketergantungan dengan orang dewasa, jika di sekolah adalah guru.

5) Membentuk kelompok sebaya.

Usia siswa kelas tinggi sekiranya berkisar antara 9-12 tahun tentunya mulai muncul sifat sosial, dengan diperlihatkannya melalui gemar membentuk kelompok sebaya yang biasanya terbentuk karena sering bermain bersama dengan peraturan yang mereka buat sendiri.

Dari pendapat-pendapat ahli di atas tentang karakteristik siswa kelas tinggi, menunjukkan bahwa anak mulai berpikir logis terhadap obyek-obyek yang konkret serta lebih aktif dalam melakukan aktivitas sehari-hari karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang



kreatif dan inovatif serta bisa menampilkan gambaran benda konkrit, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam menerima materi dan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang hampir sama dilakukan oleh saudari Erni Febriyanti dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Video Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Muhammadiyah Nglatihan Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo”. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Muhammadiyah Nglatihan.

Penelitian yang lainnya juga dilakukan oleh saudara Adiza Belva Hendrakusuma dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Dengan Menggunakan Media *Pop-Up* Pada Siswa Kelas Vb SD Negeri Tegal Panggung Kecamatan Danurejan Kota Yogyakarta Tahun Pelajaran 2016/2017”. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media *pop up* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas Vb SD Negeri Tegal Panggung.

## **C. Kerangka Pikir**

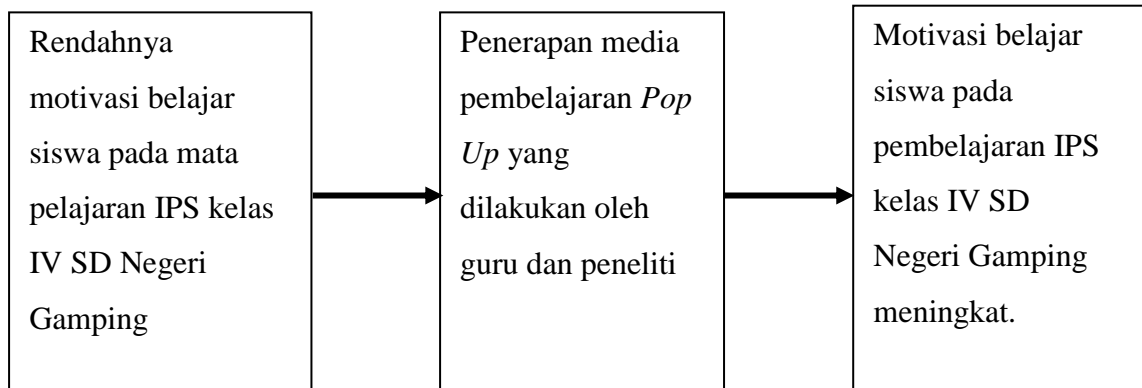
Proses pembelajaran bermuatan IPS di SD Gamping kelas IV lebih dominan menggunakan metode ceramah, dimana guru secara langsung memberikan penjelasan tentang materi yang disampaikan. Terkadang guru juga memberikan latihan, tetapi dalam prakteknya guru kurang dalam membimbing

siswa sehingga banyak yang mengobrol dengan teman disekitarnya. Guru beberapa kali memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru secara lisan, namun itu belum bisa memunculkan keaktifan siswa.

IPS dianggap kurang mendapat perhatian dari siswa karena banyaknya materi yang harus dihafalkan serta guru sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa memiliki motivasi yang rendah dalam proses pembelajaran. Terbatasnya media pembelajaran yang ada di sekolah, dimana yang tersedia hanya media berupa LCD proyektor dan peta saja membuat guru kesulitan untuk mencari alternatif media pembelajaran yang lain. Selain terbatasnya media, guru juga kesulitan dalam memanfaatkannya sehingga dengan materi yang kompleks IPS cukup sulit dipahami dan membosankan apabila guru tidak menghadirkan media pembelajaran.

Melalui penerapan media pembelajaran *pop up* terutama pada materi tentang kebudayaan di Indonesia tentu proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan bagi siswa karena siswa seperti dihadirkan langsung oleh benda konkret yang hampir menyerupai benda aslinya, selain itu tampilan pada media *pop up* yang menarik akan menumbuhkan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Siswa bisa mendapatkan informasi yang ditemukan sendiri dengan keadaan yang senang serta lebih mudah diingat kembali. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran IPS dan juga meningkatkan keterampilan guru.

Kerangka pikir dapat disajikan dalam bagan sebagai berikut :



#### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Gamping setelah menggunakan media pembelajaran *Pop Up* ?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran *Pop Up* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Gamping

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian Tindakan**

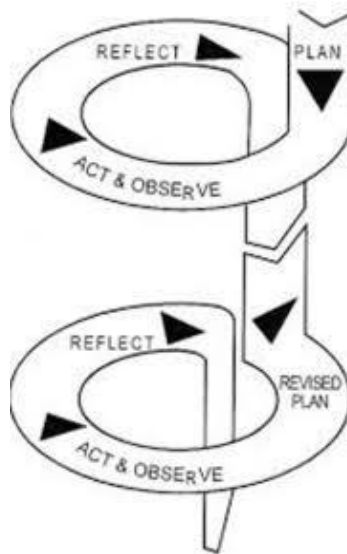
Penelitian yang digunakan oleh peneliti merupakan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas yang bertujuan agar proses pembelajaran berjalan lebih baik, penelitian ini sering disebut dengan penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Arikunto (2007:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Selain itu, Sanjaya (2015:26) juga mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan tindakan yang terencana sesuai dengan situasi nyata dan melakukan evaluasi dari kegiatan tersebut. Dari berbagai pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah yang terjadi di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan proses belajar siswa.

Model ini dipilih berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu meningkatkan motivasi belajar IPS siswa melalui media *Pop Up* di kelas IV SD Negeri Gamping. Oleh karena itu, untuk mendukung terlaksananya penelitian ini diperlukan suatu model / desain penelitian yang dianggap tepat bagi peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari siklus-siklus, dimana

siklus kedua merupakan perbaikan dari siklus pertama dan seterusnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Rancangan penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart dapat digambarkan melalui tahapan alur sebagai berikut:



**Gambar 1.** Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart (Kemmis dan Mc. Taggart, 1988: 11)

Keterangan:

Siklus I terdiri dari:

- a. Perencanaan I
- b. Tindakan I dan Observasi I
- c. Refleksi I

Siklus II terdiri dari:

- b. Perencanaan II
- c. Tindakan II dan Observasi II
- d. Refleksi II

Dilihat dari bagan diatas dalam pelaksanaan PTK pada model Kemmis dan Mc Taggart terdapat 3 tahap penting, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*) dan observasi (*observation*), dan yang terakhir refleksi (*reflecting*). Ketiganya harus terencana sebaik mungkin agar pelaksanaan penelitian dapat terlaksana dan mendapat hasil yang sesuai dengan keinginan peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Gamping dengan menggunakan media *Pop Up*.

## **B. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD N Gamping materi yang bermuatan IPS semester II tahun ajaran 2017/2018, yakni pada bulan Maret 2018.

Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap. Adapun tahap pelaksanaan penelitian ialah sebagai berikut:

### **a. Tahap perencanaan**

Tahap perencanaan meliputi penyusunan dan pengajuan proposal, pengajuan izin penelitian, serta penyusunan instrumen dan perangkat penelitian. Tahap ini dilaksanakan pada bulan Januari - Februari 2018.

### **b. Tahap pelaksanaan**

Peneliti melaksanakan penelitian pada bulan Maret 2018. Pelaksanaan penelitian dimulai dari pelaksanaan kuesioner pra siklus yang bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa sebelum pemberian tindakan. Selanjutnya, tahap pelaksanaan adalah tahap pemberian tindakan dengan menggunakan media *pop up*. Pada penelitian ini, pemberian tindakan setiap siklus sebanyak dua pertemuan.

c. Tahap penyelesaian

Tahap penyelesaian meliputi pengolahan data dan analisis data yang telah diperoleh selama penelitian, serta penyusunan laporan penelitian yang dimulai pada bulan Maret - April 2018.

**C. Deskripsi Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SD N Gamping. Alamat SD yang akan digunakan peneliti untuk penelitian yaitu di Gamping Lor, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta. Pemilihan lokasi sebagai tempat penelitian didasarkan dari beberapa pertimbangan, yaitu.

1. Guru memiliki permasalahan di dalam kelas.
2. Sekolah minim media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan di dalam kelas.
3. Guru bersedia untuk menerapkan media *Pop Up*.

**D. Subjek dan Karakteristiknya**

Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas IV SD Negeri Gamping Sleman yang berjumlah 17 orang siswa, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Karakteristik siswa kelas IV SD Negeri Gamping yaitu dengan jumlah siswa laki-laki yang lebih banyak membuat kelas sangat ramai, Siswa juga tidak memperhatikan penjelasan dari guru sehingga sulit dikendalikan. Siswa juga sangat suka bermain di kelas, tampak pada saat pembelajaran terdapat siswa yang bermain-main.

## **E. Skenario Tindakan**

Pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan empat tahapan pelaksanaan sesuai dengan model yang disampaikan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Adapun tahapannya sebagai berikut :

### **1. Perencanaan (*planning*)**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah menyusun rancangan yang akan dilakukan sesuai dengan masalah dan gagasan awal. Penyusunan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan cara peneliti dan guru merencanakan apa saja yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Sebelum melakukan rencana tindakan, peneliti melakukan beberapa langkah untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberi tindakan agar dapat berjalan dengan lancar dan sesuai tujuan yang diinginkan. Langkah-langkah tersebut meliputi:

- a. Peneliti melakukan observasi kepada siswa dan guru untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada siswa terkait rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran IPS.
- b. Wawancara kepada guru untuk mengetahui masalah yang terjadi di dalam kelas tentang permasalahan rendahnya motivasi belajar pada pembelajaran IPS.
- c. Mengkonfirmasi masalah yang terjadi di kelas IV SD Negeri Gamping terkait dengan rendahnya motivasi belajar kepada guru dan dosen pembimbing.



Langkah selanjutnya, peneliti mempersiapkan instrumen dan teknik pelaksanaan tindakan yang akan diberikan kepada siswa untuk mendukung kelancaran tindakan penelitian. Peneliti berkoordinasi dengan guru dan dosen untuk mengembangkan media pembelajaran *Pop Up*, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi dan lembar kuesioner yang digunakan dalam tindakan penelitian. Materi yang digunakan dalam penelitian ini menyesuaikan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Materi yang akan disampaikan adalah IPS tentang keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

## 2. Pelaksanakan (*acting*) dan Pengamatan (*observing*)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *pop up*. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Dalam pelaksanaannya pembelajaran akan bersifat fleksibel, artinya pembelajaran akan mengikuti perubahan-perubahan yang ada tanpa menghilangkan prosedur dalam pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Adapun tahap-tahap pelaksanaan yang terlampir pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan tindakan sebagai upaya mengetahui jalannya pembelajaran. Dalam melaksanakan observasi peneliti dibantu oleh pengamat lain yaitu guru kelas yang ikut mengamati jalannya proses pembelajaran berdasarkan pedoman observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan oleh peneliti.

### 3. Refleksi

Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dan digunakan untuk perbaikan dan sebagai dasar untuk menentukan tahap berikutnya. Setelah dilakukan refleksi, peneliti dan guru dapat mengetahui masalah-masalah dari siklus pertama kemudian mencari jalan keluar mengenai masalah-masalah yang ditemukan sehingga dapat disusun rencana perbaikan pada siklus kedua.

## **F. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan data**

Pemilihan teknik pengumpulan data merupakan hal sangat penting dalam penelitian karena untuk memperoleh data penelitian diperlukan suatu teknik pengumpulan data yang sesuai. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner.

Kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung, dimana peneliti tidak langsung bertanya-jawab kepada responden (Sukmadinata 2015:219). Dalam penelitian ini kuesioner digunakan untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa ketika mengikuti proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media *pop up*. Kuesioner yang digunakan menggunakan pengukuran skala Likert, menurut Wijaya dan Dwitagama (2011:79) yang menyebutkan bahwa skala Likert merupakan sejumlah pernyataan positif dan negatif mengenai sikap dan tingkah laku pada siswa. Indikator

motivasi yang diambil berdasarkan pendapat Uno (2016:23) dan Kompri (2015:247-248).

## **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau fenomena sosial (variabel) yang diamati (Sugiyono, 2016: 148). Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar kuesioner untuk siswa. Tabel 2 untuk lembar kisi-kisi instrumen motivasi belajar siswa terlampir.

### **G. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil dari suatu siklus mengalami peningkatan, sebanyak  $\geq 75\%$  jumlah siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

### **H. Teknik Analisis Data**

Arikunto (2006: 239) mengemukakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas terdapat dua klasifikasi kelompok data yang dapat dikumpulkan peneliti, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Seperti yang disampaikan ahli diatas, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini ada dua jenis, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik analisis untuk kedua data tersebut yaitu:

#### **1. Data Kuantitatif**

##### **a. Data Kuantitatif Kuesioner**

Data kuantitatif ini berupa hasil kuesioner motivasi siswa dalam penerapan media pembelajaran *Pop Up*. Data ini dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Hal yang dicari dari data ini yaitu rerata hasil kuesioner motivasi

siswa. Berikut ini rumus rata-rata mencari motivasi siswa yang dapat digunakan menurut Widoyoko (2017:114).

$$Rata - rata = \frac{Jumlah\ skor}{Jumlah\ siswa \times jumlah\ butir}$$

Menurut Widoyoko (2017:110) untuk mencari jarak interval antara skor tinggi sekali dengan skor rendah, dapat dicari melalui rumus berikut ini.

$$Jarak\ Interval\ (i) = \frac{(skor\ tertinggi - skor\ terendah)}{Jumlah\ kelas\ interval}$$

Berdasarkan rumus jarak interval tersebut, maka dapat disusun klasifikasi motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS melalui tabel berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Motivasi Belajar Siswa

No	Rata-Rata Skor Jawaban	Klasifikasi
1	3,26 – 4,00	Tinggi Sekali
2	2,51 – 3,25	Tinggi
3	1,76 – 2,50	Sedang
4	1,00 – 1,75	Rendah

## 2. Data Kualitatif

Data ini berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang proses kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini. Selain itu, bentuk tindakan dan sikap siswa di dalam mengikuti pembelajaran juga termasuk dalam data kualitatif. Semua data ini dianalisis secara kualitatif di bab IV hasil penelitian pada bagian pelaksanaan siklus.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Langkah Sebelum Pelaksanaan Tindakan**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD N Gamping. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dengan jumlah 17 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Sebelum pemberian tindakan, peneliti melakukan kegiatan observasi serta wawancara pada tanggal 18, 20 Oktober 2017 dan 3 Januari 2018 dengan guru terkait pembelajaran IPS yang didapatkan hasil seperti guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dan hanya terpaku dengan buku pelajaran, siswa kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran IPS, dan kurangnya variasi metode pengajaran guru sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Hal ini menyebabkan siswa lebih mudah bosan dan ramai pada proses pembelajaran, kemudian peneliti mengadakan pra siklus pada tanggal 6 Maret 2018 sebagai langkah awal untuk melihat bagaimana motivasi siswa pada saat pembelajaran di kelas khususnya pada kompetensi dasar IPS.

Kegiatan pra siklus peneliti hanya memberikan kuesioner kepada siswa terkait motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran bermuatan IPS. Kuesioner tersebut berjumlah 30 pernyataan tentang respon dan perilaku siswa terhadap materi bermuatan IPS. Hasil pra siklus tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran bermuatan IPS sebelum

dilakukannya tindakan penelitian. Hasil pra siklus tersebut dapat digunakan sebagai penguat bahwa motivasi belajar IPS siswa masih rendah.

Tabel 4. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus

No	Inisial Siswa	Skor Yang Diperoleh				Jumlah	Rata-rata	Klasifikasi
		1	2	3	4			
1	LA	10	1	2	17	86	2,867	Tinggi
2	FS							
3	CDP	2	17	10	2	70	2,334	Sedang
4	CS	5	1	4	19	95	3,167	Tinggi
5	FH	4	18	5	3	67	2,233	Sedang
6	RVA	3	11	11	5	78	2,600	Tinggi
7	SI		12	18		78	2,600	Tinggi
8	TT	4	10	8	8	80	2,667	Tinggi
9	JN	3	10	8	9	83	2,767	Tinggi
10	RKD	2	18	8	2	70	2,334	Sedang
11	PAD							
12	KKR	5	8	6	11	83	2,767	Tinggi
13	CAA	2	12	8	8	82	2,733	Tinggi
14	AFS	8	11	4	6	66	2,200	Sedang
15	MR	4	15	8	3	70	2,334	Sedang
16	HA	2	8	6	14	92	3,067	Tinggi
17	AS	3	15	8	4	73	2,433	Sedang
	Skor					1173	2,607	$\frac{9}{15} \times 100\% = 60\%$

Berdasarkan pra siklus yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Nilai tertinggi siswa adalah 95, dan nilai terendah siswa adalah 66. Hasil rata-rata nilai kelas IV adalah 2,607. Terdapat 6 dari 15 siswa yang hadir belum dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi, sedangkan 9 siswa lain mampu mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa hanya 60% dari total jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD N Gamping masih jauh dari kriteria keberhasilan yang

diharapkan, yaitu  $\geq 75\%$  siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi. Hasil nilai pra siklus siswa terlampir pada Tabel 6. Untuk perilaku siswa dalam pembelajaran sudah dapat dilihat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti sebelumnya bahwa siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pra siklus tersebut maka lebih meyakinkan peneliti dan guru untuk melakukan tindakan dengan subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV SD N Gamping.

## 2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, yaitu pertemuan 1 dan pertemuan 2. Waktu penelitian dilaksanakan mulai hari Kamis, 8 Maret 2018 dan hari Sabtu, 10 Maret 2018 yang masing-masing menggunakan 4 jam pelajaran (4 x 35 menit) setiap pertemuannya. Berikut adalah pemaparan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II.

### a. Siklus I

#### 1) Perencanaan Siklus I

##### a) Peneliti dan Guru Menentukan Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian disepakati agar dilakukan sesuai dengan tema dan subtema yang banyak mencakup mata pelajaran IPS, yaitu Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku”. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan hari Kamis, 6 Maret 2018 dan siklus I pertemuan 2 dilaksanakan hari Sabtu, 10 Maret 2018.

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Peneliti berkonsultasi pada guru kelas terkait desain pembelajaran yang berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Setelah berkonsultasi dengan guru kelas maka disepakati bahwa materi yang diajarkan pada siklus I adalah materi Suku Bangsa di Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I terdiri dari dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama membahas pokok bahasan tentang suku bangsa yang ada di Pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua, sedangkan pada pertemuan kedua membahas pokok bahasan tentang rumah adat yang ada di Pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua.

c) Menyiapkan lembar kuesioner

Peneliti menyiapkan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data berupa kuesioner yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa pada pembelajaran bermuatan IPS dengan menggunakan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia). Lembar kuesioner ini terdiri dari 30 pernyataan yang memuat tentang perilaku belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Dari 30 pernyataan tersebut terdiri atas 2 macam pernyataan yaitu favourable dan unfavourable. Favourable yaitu pernyataan yang mengandung makna positif, sedangkan unfavourable adalah pernyataan yang mengandung makna negative. Setiap pernyataan memiliki skala nilai dari 1 hingga 4 yaitu tidak pernah (TP), kadang-kadang (KD), sering (SR), dan selalu (SL), sehingga skor maksimal mencapai 120 dan skor terendah adalah 30.

d) Diskusi Bersama Guru Terkait Penggunaan Media *Pop up*



Peneliti melakukan penjelasan kepada guru terkait penggunaan media *pop up* dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar guru tidak terjadi kesalahpahaman dalam langkah-langkah pembelajaran IPS dengan menggunakan media *pop up*.

## 2) Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap ini, guru melaksanakan proses pembelajaran bermuatan IPS dengan menggunakan media *pop-up*. Pelaksanaan tindakan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 8 Maret 2018 pukul 09.20-10.40 dan 10 Maret 2018 pukul 09.20-10.40. Adapun deskripsi pada setiap pertemuannya, adalah sebagai berikut.

### a) Pertemuan Pertama Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada tanggal 8 Maret 2018 jam keempat pukul 09.20-10.40 yang berlangsung selama dua jam pelajaran atau 2x35 menit. Pembelajaran dilakukan oleh guru kelas dan peneliti sebagai observer. Pada pertemuan ini sub pokok bahasan yang dipelajari adalah suku bangsa yang ada di Pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua.

### **Kegiatan Awal**

Kegiatan pembelajaran ini dimulai dengan guru mengkondisikan kelas. Kemudian guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dari guru. Salah satu siswa memimpin untuk berdoa. Guru mengecek kehadiran siswa, dan ada satu siswa yang tidak berangkat karena sakit. Guru melakukan kegiatan apersepsi

untuk menuju ke materi yang akan disampaikan dengan bertanya pada siswa mengenai asal daerah siswa. Siswa pun bersautan dalam menjawab pertanyaan guru. Lalu guru menjelaskan garis besar materi tentang suku-suku bangsa yang terdapat di Indonesia yang akan disampaikan dengan media PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia). Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.

### **Kegiatan Inti**

Guru memberikan teks bacaan, siswa diminta membaca teks bacaan dengan judul “Keragaman Suku Bangsa di Indonesia”. Setelah membaca siswa menulis informasi dari teks yang dibaca tentang keragaman suku bangsa dengan bahasa sendiri. Saat siswa menulis guru mempersiapkan media PoKeMon.

Siswa menyimak penjelasan singkat dari guru mengenai pulau-pulau besar yang ada di Indonesia, yaitu Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua lalu dilanjutkan dengan mengenal nama-nama suku yang ada di setiap pulau-pulau besar di Indonesia. Guru membentuk siswa menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok siswa diberikan media PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) oleh guru. Siswa pun sangat antusias hingga berebut untuk membagikan media PoKeMon. Setiap kelompok diberikan soal LKPD dari guru. Siswa mengerjakan LKPD dengan menggunakan media *Pop Up*. Guru dan peneliti berkeliling dan memberi bimbingan kepada siswa. Setelah ketiga selesai mengerjakan setiap kelompok maju ke depan dengan mengirimkan perwakilannya untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Kelompok pertama yang melakukan presentasi adalah kelompok 2 yang mempresentasikan tentang Pulau Jawa dan Sumatera. Perwakilan kelompok 2

membacakan hasil diskusi, yaitu nama-nama provinsi yang ada di Pulau Jawa dan Sumatera serta nama suku yang berasal dari setiap provinsi tersebut. Siswa yang tidak sedang presentasi di depan kelas diminta untuk mendengarkan dan mencatat hasil diskusi temannya. Kemudian, guru melakukan konfirmasi dengan siswa lainnya terkait hasil diskusi kelompok yang sedang presentasi.

Kelompok kedua yang melakukan presentasi adalah kelompok 1 yang mempresentasikan tentang Pulau Kalimantan. Perwakilan kelompok 2 membacakan hasil diskusi, yaitu nama-nama provinsi yang ada di Pulau Kalimantan dan nama suku yang berasal dari setiap provinsi tersebut. Siswa yang tidak sedang presentasi di depan kelas diminta untuk mendengarkan dan mencatat hasil diskusi temannya. Kemudian, guru melakukan konfirmasi dengan siswa lainnya terkait hasil diskusi kelompok yang sedang presentasi.

Selanjutnya, kelompok ketiga yang melakukan presentasi adalah kelompok 3 yang mempresentasikan tentang Pulau Sulawesi dan Papua. Perwakilan kelompok 3 membacakan hasil diskusi, yaitu nama-nama provinsi yang ada di Pulau Sulawesi dan Papua serta nama suku yang berasal dari setiap provinsi tersebut. Siswa yang tidak sedang presentasi di depan kelas diminta untuk mendengarkan dan mencatat hasil diskusi temannya. Kemudian, guru melakukan konfirmasi dengan siswa lainnya terkait hasil diskusi kelompok yang sedang presentasi.

### **Kegiatan Akhir**

Setelah selesai presentasi siswa tanya-jawab dengan guru terkait materi yang belum dipahami serta pemberian penguatan dari guru tentang menjaga

kebudayaan dan menghargai perbedaan kebudayaan. Siswa diberikan soal evaluasi oleh guru dan dikerjakan secara individu. Setelah selesai siswa mengumpulkan soal evaluasi. Guru memberikan refleksi kepada siswa serta memberikan tugas yaitu membaca materi tentang rumah adat yang ada di Indonesia. Kemudian guru menutup pembelajaran.

#### b) Pertemuan Kedua Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2018 jam keempat pukul 09.20-10.40 yang berlangsung selama dua jam pelajaran atau 2x35 menit. Pembelajaran dilakukan oleh guru kelas dan peneliti sebagai observer. Pada pertemuan ini sub pokok bahasan yang dipelajari adalah macam-macam rumah adat yang ada di Pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua.

#### **Kegiatan Awal**

Kegiatan pembelajaran ini dimulai dengan guru mengkondisikan kelas. Kemudian guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dari guru. Salah satu siswa memimpin untuk berdoa. Guru mengecek kehadiran siswa, dan ada satu siswa yang tidak berangkat karena sakit. Guru melakukan kegiatan apersepsi untuk menuju ke materi yang akan disampaikan dengan bertanya pada siswa mengenai rumah adat dari daerah asal siswa. Guru menjelaskan garis besar materi tentang rumah-rumah adat yang terdapat di Indonesia yang akan disampaikan dengan media PoKeMon (*Pop Up Kebudayaan Milik Indonesia*). Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.

#### **Kegiatan Inti**

Guru memberikan teks bacaan, siswa diminta membaca teks bacaan dengan judul Rumah Adat Suku Manggarai. Setelah membaca siswa menulis informasi dari teks yang dibaca tentang rumah adat suku Manggarai dengan bahasa sendiri. Saat siswa menulis guru mempersiapkan media PoKeMon.

Siswa menyimak penjelasan singkat dari guru mengenai rumah adat yang ada di setiap pulau-pulau besar di Indonesia. Guru membentuk siswa menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok siswa diberikan media PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) oleh guru. Setiap kelompok diberikan soal LKPD dari guru. Siswa pun sangat antusias hingga berebut untuk membagikan media PoKeMon. Siswa mengerjakan LKPD dengan menggunakan media *Pop Up*. Guru dan peneliti berkeliling dan memberi bimbingan kepada siswa. Setelah ketiga selesai mengerjakan setiap kelompok maju ke depan dengan mengirimkan perwakilannya untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Kelompok pertama yang melakukan presentasi adalah kelompok 2 yang mempresentasikan tentang Pulau Jawa dan Sumatera. Perwakilan kelompok 2 membacakan hasil diskusi, yaitu nama-nama provinsi yang ada di Pulau Jawa dan Sumatera serta nama rumah adat yang berasal dari setiap provinsi tersebut. Siswa yang tidak sedang presentasi di depan kelas diminta untuk mendengarkan dan mencatat hasil diskusi temannya. Kemudian, guru melakukan konfirmasi dengan siswa lainnya terkait hasil diskusi kelompok yang sedang presentasi.

Kelompok kedua yang melakukan presentasi adalah kelompok 1 yang mempresentasikan tentang Pulau Kalimantan. Perwakilan kelompok 2 membacakan hasil diskusi, yaitu nama-nama provinsi yang ada di Pulau

Kalimantan dan nama rumah adat yang berasal dari setiap provinsi tersebut. Siswa yang tidak sedang presentasi di depan kelas diminta untuk mendengarkan dan mencatat hasil diskusi temannya. Kemudian, guru melakukan konfirmasi dengan siswa lainnya terkait hasil diskusi kelompok yang sedang presentasi.

Selanjutnya, kelompok ketiga yang melakukan presentasi adalah kelompok 3, yang mempresentasikan tentang Pulau Sulawesi dan Papua. Perwakilan kelompok 3 membacakan hasil diskusi, yaitu nama-nama provinsi yang ada di Pulau Sulawesi dan Papua serta nama rumah adat yang berasal dari setiap provinsi tersebut. Siswa yang tidak sedang presentasi di depan kelas diminta untuk mendengarkan dan mencatat hasil diskusi temannya. Kemudian, guru melakukan konfirmasi dengan siswa lainnya terkait hasil diskusi kelompok yang sedang presentasi.

### **Kegiatan Akhir**

Setelah selesai presentasi siswa tanya-jawab dengan guru terkait materi yang belum dipahami serta pemberian penguatan dari guru tentang menjaga kebudayaan dan menghargai perbedaan kebudayaan. Siswa diberikan soal evaluasi oleh guru dan dikerjakan secara individu. Setelah selesai siswa mengumpulkan soal evaluasi. Guru memberikan refleksi kepada siswa serta memberikan tugas yaitu membaca materi tentang pakaian adat yang ada di Indonesia. Kemudian guru menutup pembelajaran.

### **3) Hasil Siklus I**

#### **a) Kuesioner Siklus I**

Kuesioner diberikan kepada siswa untuk mengetahui perkembangan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bermuatan IPS setelah dilakukannya tindakan berupa penggunaan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up Kebudayaan Milik Indonesia*). Kuesioner ini berisikan 30 pernyataan mengenai perilaku dan respon siswa terhadap materi pembelajaran yang bermuatan IPS.

Dari 30 pernyataan tersebut terdiri atas 2 macam pernyataan yaitu favourable dan unfavourable. Favourable yaitu pernyataan yang mengandung makna positif, sedangkan unfavourable adalah pernyataan yang mengandung makna negatif. Setiap pernyataan memiliki skala nilai dari 1 hingga 4 yaitu tidak pernah (TP) untuk favourable memiliki skor (1) jika unfavourable memiliki skor (4), kadang-kadang (KD) untuk favourable memiliki skor (2) jika unfavourable memiliki skor (3), sering (SR) untuk favourable memiliki skor (3) jika unfavourable memiliki skor (2), dan selalu (SL) untuk favourable memiliki skor (4) jika unfavourable memiliki skor (1), sehingga skor maksimal mencapai 120 dan skor terendah adalah 30. Berikut merupakan hasil kuesioner siklus 1.

Tabel 5. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Siklus 1

No	Inisial Siswa	Skor Yang Diperoleh				Jumlah	Rata-rata	Klasifikasi
		1	2	3	4			
1	LA	8	0	5	17	91	3,033	Tinggi
2	FS							
3	CDP	2	24	3	1	63	2,100	Sedang
4	CS	4	3	8	16	96	3,200	Tinggi
5	FH	2	11	11	6	81	2,700	Tinggi
6	RVA	3	11	14	2	75	2,500	Sedang
7	SI		11	19		79	2,633	Tinggi
8	TT	2	9	13	6	83	2,767	Tinggi
9	JN	3	12	7	8	80	2,667	Tinggi
10	RKD	8			22	88	2,933	Tinggi
11	PAD							
12	KKR	5	12	4	9	77	2,567	Tinggi
13	CAA	10	1	2	17	86	2,867	Tinggi
14	AFS	4	15	5	6	74	2,467	Sedang
15	MR	4	12	11	3	73	2,433	Sedang
16	HA	2	4	5	19	101	3,367	Tinggi
17	AS	5	5	12	8	83	2,767	Tinggi
	Skor					1302	2,712	$\frac{11}{15} \times 100\% = 73\%$

Berdasarkan siklus I yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Nilai tertinggi siswa adalah 101, dan nilai terendah siswa adalah 63. Hasil rata-rata nilai kelas IV adalah 2,712. Terdapat 4 dari 15 siswa yang hadir belum dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi, sedangkan 11 siswa lain mampu mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa hanya 73% dari total jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan.

#### 4) Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk membahas hal-hal yang menjadi hambatan dan kekurangan pada siklus I. Hal ini sangat penting untuk memperbaiki tindakan



sebelumnya. Guru telah berusaha melakukan proses pembelajaran sesuai dengan RPP, namun pada kenyataan kondisi di dalam kelas berbeda dengan yang diperkirakan. Peneliti bersama guru melakukan diskusi terkait hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki pada pertemuan berikutnya. Adapun beberapa kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran siklus I, adalah sebagai berikut.

- a) Guru kurang menyiapkan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dimana pembelajaran IPS dilakukan setelah jam istirahat, sehingga masih banyak siswa yang belum siap mengikuti pembelajaran.
- b) Guru kurang bisa mengkondisikan siswa pada proses pembentukan kelompok, sehingga ketika pembentukan kelompok siswa cenderung ramai karena berebutan kelompok.
- c) Guru kurang mendampingi siswa dalam proses diskusi kelompok.
- d) Terdapat beberapa siswa yang masih malu untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya.
- e) Jumlah siswa yang mencapai skor motivasi dengan klasifikasi tinggi yaitu 73%, hasil tersebut masih dibawah kriteria keberhasilan penelitian sehingga perlu dilanjutkan ke siklus yang selanjutnya.

Oleh karena itu, peneliti memberikan saran untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a) Guru menetapkan teknik pembuatan kelompok agar lebih mudah mengkondisikan siswa
- b) Guru memberikan *reward* kepada siswa yang aktif bertanya dan menjawab.

c) Guru berkeliling untuk memberikan pendampingan pada saat diskusi kelompok.

b. Siklus II

1) Perencanaan Siklus II

a) Peneliti dan Guru Menentukan Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian disepakati agar dilakukan sesuai dengan kelanjutan dari tema dan subtema siklus I yang banyak mencakup mata pelajaran IPS, yaitu Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku”. Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan hari Selasa, 13 Maret 2018 dan siklus II pertemuan 2 dilaksanakan hari Kamis, 15 Maret 2018.

b) Peneliti dan guru menyusun perbaikan dari refleksi siklus I.

Dalam pelaksanaan siklus I ditemukan beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran, diantaranya guru bisa mengkondisikan siswa dalam pembentukan kelompok, guru kurang dalam mendampingi siswa ketika diskusi, serta siswa masih malu dan ragu dalam menyampaikan pendapat. Dari hal tersebut peneliti dan guru memperbaikinya dengan lebih merencanakan pembentukan kelompok, guru lebih aktif dalam mendampingi kegiatan diskusi siswa, dan siswa diberikan reward agar lebih menyenangkan bagi siswa.

c) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Peneliti berkonsultasi pada guru kelas terkait desain pembelajaran yang berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Setelah berkonsultasi dengan guru kelas maka disepakati bahwa materi yang diajarkan pada siklus II adalah materi pakaian dan tarian adat di Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus

I terdiri dari dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama membahas pokok bahasan tentang pakaian adat yang ada di Pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua, sedangkan pada pertemuan kedua membahas pokok bahasan tentang tarian adat yang ada di Pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua.

d) Menyiapkan lembar kuesioner

Peneliti menyiapkan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data berupa kuesioner yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa pada pembelajaran bermuatan IPS dengan menggunakan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia). Lembar kuesioner ini terdiri dari 30 pernyataan yang memuat tentang perilaku belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Dari 30 pernyataan tersebut terdiri atas 2 macam pernyataan yaitu favourable dan unfavourable. Favourable yaitu pernyataan yang mengandung makna positif, sedangkan unfavourable adalah pernyataan yang mengandung makna negative. Setiap pernyataan memiliki skala nilai dari 1 hingga 4 yaitu tidak pernah (TP) untuk favourable memiliki skor (1) jika unfavourable memiliki skor (4), kadang-kadang (KD) untuk favourable memiliki skor (2) jika unfavourable memiliki skor (3), sering (SR) untuk favourable memiliki skor (3) jika unfavourable memiliki skor (2), dan selalu (SL) untuk favourable memiliki skor (4) jika unfavourable memiliki skor (1), sehingga skor maksimal mencapai 120 dan skor terendah adalah 30.

e) Diskusi Bersama Guru Terkait Penggunaan Media *Pop up*

Peneliti melakukan penjelasan kepada guru terkait penggunaan media *pop up* dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar guru tidak terjadi kesalahpahaman dalam langkah-langkah pembelajaran IPS dengan menggunakan media *pop up*.

## 2) Pelaksanaan Siklus II

Seperti pada siklus I, pada tahap ini guru melaksanakan proses pembelajaran bermuatan IPS dengan menggunakan media *pop-up*. Pelaksanaan tindakan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 13 Maret 2018 pukul 09.20-10.40 dan 15 Maret 2018 pukul 09.20-10.40. Adapun deskripsi pada setiap pertemuannya, adalah sebagai berikut.

### c) Pertemuan Pertama Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2018 jam keempat pukul 09.20-10.40 yang berlangsung selama dua jam pelajaran atau 2x35 menit. Pembelajaran dilakukan oleh guru kelas dan peneliti sebagai observer. Pada pertemuan ini sub pokok bahasan yang dipelajari adalah pakaian adat yang ada di Pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua.

### **Kegiatan Awal**

Kegiatan pembelajaran ini dimulai dengan guru mengkondisikan kelas. Kemudian guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dari guru. Salah satu siswa memimpin untuk berdoa. Guru mengecek kehadiran siswa, dan ada satu siswa yang tidak berangkat karena sakit. Guru melakukan kegiatan apersepsi

untuk menuju ke materi yang akan disampaikan dengan bertanya pada siswa mengenai nama pakaian adat di daerah siswa. Guru menjelaskan garis besar materi tentang rumah adat yang terdapat di Indonesia yang akan disampaikan dengan media PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia). Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.

### **Kegiatan Inti**

Guru memberikan teks bacaan, siswa diminta membaca teks bacaan dengan judul Pakaian Adat Minangkabau. Setelah membaca siswa menulis informasi dari teks yang dibaca tentang keragaman suku bangsa dengan bahasa sendiri. Saat siswa menulis guru mempersiapkan media PoKeMon.

Siswa menyimak penjelasan singkat dari guru mengenai pakaian adat yang ada di setiap pulau-pulau besar di Indonesia. Guru membentuk siswa menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok siswa diberikan media PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) oleh guru. Setiap kelompok diberikan soal LKPD dari guru. Siswa pun sangat antusias hingga berebut untuk membagikan media PoKeMon. Siswa mengerjakan LKPD dengan menggunakan media *Pop Up*. Guru dan peneliti berkeliling dan memberi bimbingan kepada siswa. Setelah ketiga selesai mengerjakan ssetiap kelompok maju ke depan dengan mengirimkan perwakilannya untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Kelompok pertama yang melakukan presentasi adalah kelompok 2 yang mempresentasikan tentang Pulau Jawa dan Sumatera. Perwakilan kelompok 2 membacakan hasil diskusi, yaitu nama-nama provinsi yang ada di Pulau Jawa dan Sumatera serta nama pakaian adat yang berasal dari setiap provinsi tersebut.

Siswa yang tidak sedang presentasi di depan kelas diminta untuk mendengarkan dan mencatat hasil diskusi temannya. Kemudian, guru melakukan konfirmasi dengan siswa lainnya terkait hasil diskusi kelompok yang sedang presentasi. Terakhir guru memberika reward berupa tepuk tangan untuk kelompok yang presentasi.

Kelompok kedua yang melakukan presentasi adalah kelompok 1 yang mempresentasikan tentang Pulau Kalimantan. Perwakilan kelompok 2 membacakan hasil diskusi, yaitu nama-nama provinsi yang ada di Pulau Kalimantan dan nama pakaian adat yang berasal dari setiap provinsi tersebut. Siswa yang tidak sedang presentasi di depan kelas diminta untuk mendengarkan dan mencatat hasil diskusi temannya. Kemudian, guru melakukan konfirmasi dengan siswa lainnya terkait hasil diskusi kelompok yang sedang presentasi. Terakhir guru memberika reward berupa tepuk tangan untuk kelompok yang presentasi.

Selanjutnya, kelompok ketiga yang melakukan presentasi adalah kelompok 3 yang mempresentasikan tentang Pulau Sulawesi dan Papua. Perwakilan kelompok 3 membacakan hasil diskusi, yaitu nama-nama provinsi yang ada di Pulau Sulawesi dan Papua serta nama pakaian adat yang berasal dari setiap provinsi tersebut. Siswa yang tidak sedang presentasi di depan kelas diminta untuk mendengarkan dan mencatat hasil diskusi temannya. Kemudian, guru melakukan konfirmasi dengan siswa lainnya terkait hasil diskusi kelompok yang sedang presentasi. Terakhir guru memberika reward berupa tepuk tangan untuk kelompok yang presentasi.

### **Kegiatan Akhir**

Setelah selesai presentasi siswa tanya-jawab dengan guru terkait materi yang belum dipahami serta pemberian penguatan dari guru tentang menjaga kebudayaan dan menghargai perbedaan kebudayaan. Siswa diberikan soal evaluasi oleh guru dan dikerjakan secara individu. Setelah selesai siswa mengumpulkan soal evaluasi. Guru memberikan refleksi kepada siswa serta memberikan tugas yaitu membaca materi tentang rumah adat yang ada di Indonesia. Kemudian guru menutup pembelajaran.

#### **d) Pertemuan Kedua Siklus II**

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2018 jam keempat pukul 09.20-10.40 yang berlangsung selama dua jam pelajaran atau 2x35 menit. Pembelajaran dilakukan oleh guru kelas dan peneliti sebagai observer. Pada pertemuan ini sub pokok bahasan yang dipelajari adalah macam-macam tarian adat yang ada di Pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua.

### **Kegiatan Awal**

Kegiatan pembelajaran ini dimulai dengan guru mengkondisikan kelas. Kemudian guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dari guru. Salah satu siswa memimpin untuk berdoa. Guru mengecek kehadiran siswa, dan ada satu siswa yang tidak berangkat karena sakit. Guru melakukan kegiatan apersepsi untuk menuju ke materi yang akan disampaikan dengan bertanya pada siswa mengenai tarian adat dari daerah asal siswa. Guru menjelaskan garis besar materi tentang tarian adat yang terdapat di Indonesia yang akan disampaikan dengan

media PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia). Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.

### **Kegiatan Inti**

Guru memberikan teks bacaan, siswa diminta membaca teks bacaan dengan judul Tari Kecak. Setelah membaca siswa menulis informasi dari teks yang dibaca tentang Tari Kecak dengan bahasa sendiri. Saat siswa menulis guru mempersiapkan media PoKeMon.

Siswa menyimak penjelasan singkat dari guru mengenai tarian adat yang ada di setiap pulau-pulau besar di Indonesia. Guru membentuk siswa menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok siswa diberikan media PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) oleh guru. Setiap kelompok diberikan soal LKPD dari guru. Siswa mengerjakan LKPD dengan menggunakan media *Pop Up*. Guru dan peneliti berkeliling dan memberi bimbingan kepada siswa. Setelah ketiga selesai mengerjakan setiap kelompok maju ke depan dengan mengirimkan perwakilannya untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Kelompok pertama yang melakukan presentasi adalah kelompok 2 yang mempresentasikan tentang Pulau Jawa dan Sumatera. Perwakilan kelompok 2 membacakan hasil diskusi, yaitu nama-nama provinsi yang ada di Pulau Jawa dan Sumatera serta nama tarian adat yang berasal dari setiap provinsi tersebut. Siswa yang tidak sedang presentasi di depan kelas diminta untuk mendengarkan dan mencatat hasil diskusi temannya. Kemudian, guru melakukan konfirmasi dengan siswa lainnya terkait hasil diskusi kelompok yang sedang presentasi. Terakhir guru memberika reward berupa tepuk tangan untuk kelompok yang presentasi.



Kelompok kedua yang melakukan presentasi adalah kelompok 1 yang mempresentasikan tentang Pulau Kalimantan. Perwakilan kelompok 2 membacakan hasil diskusi, yaitu nama-nama provinsi yang ada di Pulau Kalimantan dan nama tarian adat yang berasal dari setiap provinsi tersebut. Siswa yang tidak sedang presentasi di depan kelas diminta untuk mendengarkan dan mencatat hasil diskusi temannya. Kemudian, guru melakukan konfirmasi dengan siswa lainnya terkait hasil diskusi kelompok yang sedang presentasi. Terakhir guru memberikan reward berupa tepuk tangan untuk kelompok yang presentasi.

Selanjutnya, kelompok ketiga yang melakukan presentasi adalah kelompok 3 yang mempresentasikan tentang Pulau Sulawesi dan Papua. Perwakilan kelompok 3 membacakan hasil diskusi, yaitu nama-nama provinsi yang ada di Pulau Sulawesi dan Papua serta nama tarian adat yang berasal dari setiap provinsi tersebut. Siswa yang tidak sedang presentasi di depan kelas diminta untuk mendengarkan dan mencatat hasil diskusi temannya. Kemudian, guru melakukan konfirmasi dengan siswa lainnya terkait hasil diskusi kelompok yang sedang presentasi. Terakhir guru memberikan reward berupa tepuk tangan untuk kelompok yang presentasi.

### **Kegiatan Akhir**

Setelah selesai presentasi siswa tanya-jawab dengan guru terkait materi yang belum dipahami serta pemberian penguatan dari guru tentang menjaga kebudayaan dan menghargai perbedaan kebudayaan. Siswa diberikan soal evaluasi oleh guru dan dikerjakan secara individu. Setelah selesai siswa mengumpulkan soal evaluasi. Guru memberikan refleksi kepada siswa serta

memberikan tugas yaitu membaca materi tentang tarian adat yang ada di Indonesia. Siswa diminta untuk berkemas-kemas dan guru memimpin berdoa. Kemudian guru menutup pembelajaran.

### 3) Hasil Siklus II

#### b) Kuesioner Siklus II

Kuesioner diberikan kepada siswa untuk mengetahui perkembangan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bermuatan IPS setelah dilakukannya tindakan berupa penggunaan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up Kebudayaan Milik Indonesia*). Kuesioner ini berisikan 30 pernyataan mengenai perilaku dan respon siswa terhadap materi pembelajaran yang bermuatan IPS. Dari 30 pernyataan tersebut terdiri atas 2 macam pernyataan yaitu favourable dan unfavourable. Favourable yaitu pernyataan yang mengandung makna positif, sedangkan unfavourable adalah pernyataan yang mengandung makna negatif. Setiap pernyataan memiliki skala nilai dari 1 hingga 4 yaitu tidak pernah (TP) untuk favourable memiliki skor (1) jika unfavourable memiliki skor (4), kadang-kadang (KD) untuk favourable memiliki skor (2) jika unfavourable memiliki skor (3), sering (SR) untuk favourable memiliki skor (3) jika unfavourable memiliki skor (2), dan selalu (SL) untuk favourable memiliki skor (4) jika unfavourable memiliki skor (1), sehingga skor maksimal mencapai 120 dan skor terendah adalah 30. Berikut merupakan hasil kuesioner siklus II.

Tabel 6. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Inisial Siswa	Skor Yang Diperoleh				Jumlah	Rata-rata	Klasifikasi
		1	2	3	4			
1	LA	7	2	4	17	91	3,033	Tinggi
2	FS							
3	CDP	2	11	9	8	81	2,700	Tinggi
4	CS	5	2	3	20	98	3,267	Tinggi
5	FH		10	10	10	90	3,000	Tinggi
6	RVA	3	6	15	6	84	2,800	Tinggi
7	SI	1	8	14	7	87	2,900	Tinggi
8	TT	5	1	4	20	99	3,300	Tinggi
9	JN	3	5	9	13	92	3,067	Tinggi
10	RKD		1	9	20	99	3,300	Tinggi
11	PAD							
12	KKR		11	6	13	92	3,067	Tinggi
13	CAA	5	2	1	22	100	3,334	Tinggi
14	AFS	1	13	11	5	80	2,667	Tinggi
15	MR	1	12	9	8	84	2,800	Tinggi
16	HA							
17	AS							
	Skor					1268	3,019	$\frac{13}{13} \times 100\% = 100\%$

Berdasarkan siklus II yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Nilai tertinggi siswa adalah 100, dan nilai terendah siswa adalah 80. Hasil rata-rata nilai kelas IV adalah 3,019. Seluruh siswa yang hadir dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa 100% jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan dengan seluruh siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

#### e) Refleksi

Berdasarkan hasil dari pembelajaran yang dilakukan di siklus II terjadi peningkatan pada kuesioner motivasi belajar siswa. Pada hasil kuesioner siklus II

terjadi peningkatan dibanding hasil dari siklus I. Peningkatan hasil kuesioner dapat dilihat di tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Hasil kuesioner motivasi belajar siswa siklus I dan siklus II

No	Inisial Siswa	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	LA	2,867 (tinggi)	3,033 (tinggi)	3,033 (tinggi)
2	FS			
3	CDP	2,334 (sedang)	2,100(sedang)	2,700 (tinggi)
4	CS	3,167 (tinggi)	3,200 (tinggi)	3,267 (tinggi)
5	FH	2,233 (sedang)	2,700 (tinggi)	3,000 (tinggi)
6	RVA	2,600 (tinggi)	2,500 (sedang)	2,800 (tinggi)
7	SI	2,600 (tinggi)	2,633 (tinggi)	2,900 (tinggi)
8	TT	2,667 (tinggi)	2,767 (tinggi)	3,300 (tinggi)
9	JN	2,767 (tinggi)	2,667 (tinggi)	3,067 (tinggi)
10	RKD	2,334 (sedang)	2,933 (tinggi)	3,300 (tinggi)
11	PAD			
12	KKR	2,767 (tinggi)	2,567 (tinggi)	3,067 (tinggi)
13	CAA	2,733 (tinggi)	2,867 (tinggi)	3,334 (tinggi)
14	AFS	2,200 (sedang)	2,467 (sedang)	2,667 (tinggi)
15	MR	2,334 (sedang)	2,433 (sedang)	2,800 (tinggi)
16	HA	3,067 (tinggi)	3,367 (tinggi)	
17	AS	2,433 (sedang)	2,767 (tinggi)	
Rata-rata dan persentase tiap siklus		2,607 (60%)	2,712 (73%)	3,019 (100%)
Peningkatan			0,105 (13%)	0,307 (27%)

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pada setiap siklus. Hasil skor kuesioner menunjukkan bahwa pada siklus 1 jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan adalah 73%. Pada siklus II hasil skor kuesioner meningkat 27%, sehingga menjadi 100%. Dari hasil siklus II dapat dikatakan bahwa semua siswa telah mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dan guru merasa tindakan sudah cukup dan akan diberhentikan, karena rata-rata dari semua siswa yang mengikuti

pembelajaran IPS menggunakan media *pop-up* menunjukkan bahwa hasil kuesioner motivasi belajar sudah mencapai kriteria yang diharapkan, yaitu  $\geq 75\%$  jumlah siswa telah mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

## **B. Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas dimana guru berperan sebagai pengajar dan peneliti sebagai observer. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II dimana setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklusnya terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan pada siklus sebelumnya. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini terdiri dari data hasil kuesioner yang berupa skor motivasi belajar IPS siswa dan hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia). Hasil penelitian pada kedua siklus tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) pada siswa kelas IV SD N Gamping.

Pada kondisi awal pra siklus yang dilakukan yaitu dengan pemberian kuesioner motivasi belajar siswa. Berdasarkan pra siklus yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Nilai tertinggi siswa adalah 95, dan nilai terendah siswa adalah 66. Hasil rata-rata nilai kelas IV adalah 2,607. Terdapat 6 dari 15 siswa yang hadir belum dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi, sedangkan 9 siswa lain mampu mencapai kriteria

ketuntasan yang ditentukan. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa hanya 60% dari total jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan. Untuk itu perlu dilakukan suatu tindakan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas IV SD N Gamping. Tindakan yang dipilih peneliti yakni menggunakan media *Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia (PoKeMon) untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

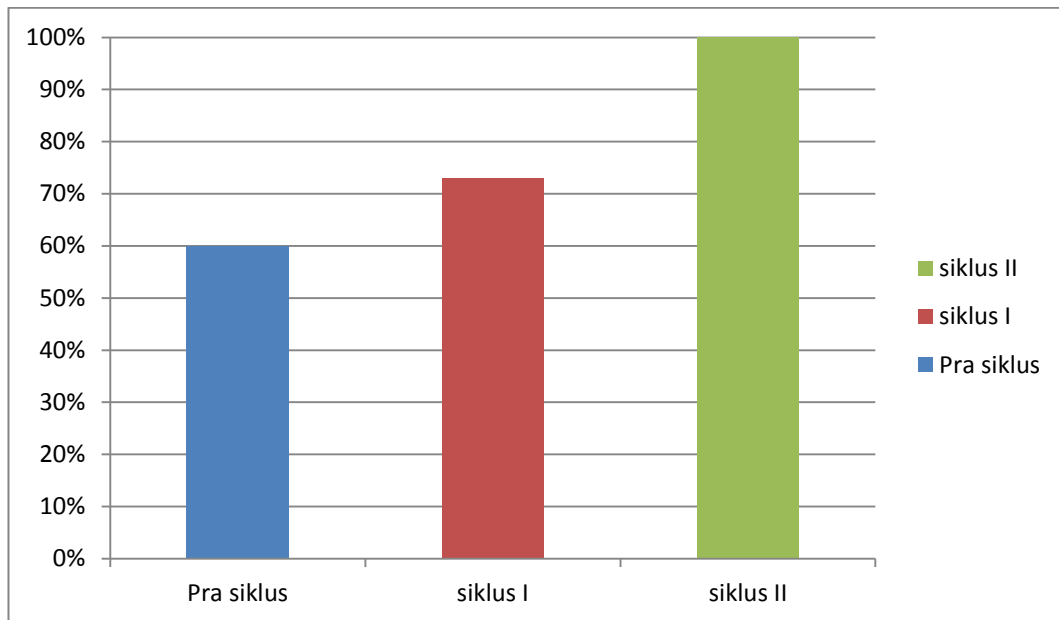
Pertemuan selanjutnya yaitu siklus I, peneliti memberikan tindakan berupa penerapan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia). Pembuatan media *pop up*, peneliti memberi batasan jumlah gambar agar tidak terlalu kompleks. Dalam langkah-langkah penggunaan media *pop up* guru masih belum melaksanakan dengan benar, seperti dalam cara penggunaan buku guru masih memegang bagian gambar yang muncul bukan ujung halaman buku, hal tersebut tentu akan ditirukan oleh siswa dan buku lebih mudah rusak. Siswa terkadang terfokus pada tampilan gambar sehingga guru perlu mengingatkan agar juga fokus pada teks. Respon siswa terhadap buku *pop up* sangat baik, siswa terlihat sangat tertarik terhadap isi buku *pop up*, bahkan siswa hampir berebut buku ketika akan membagikan buku *pop up* ke kelompok. Ketika berdiskusi siswa juga sangat antusias dalam membuka tiap halaman buku *pop up*, hal tersebut sesuai dengan pendapat Dzuanda (Rahmawati, 2013: 4) yang menyatakan manfaat *pop up* yaitu dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca. Hal serupa juga disampaikan oleh Bluemel & Taylor (2012:4) yang menyebutkan beberapa kegunaan media *pop-up book*, salah satunya yaitu untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca.

Berdasarkan pra siklus yang telah dilakukan menunjukan bahwa Nilai tertinggi siswa adalah 101, dan nilai terendah siswa adalah 63. Hasil rata-rata nilai kelas IV adalah 2,712. Terdapat 4 dari 15 siswa yang hadir belum dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi, sedangkan 11 siswa lain mampu mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa hanya 73% dari total jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan, yaitu  $\geq 75\%$  jumlah siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

Pada pemberian tindakan siklus II, guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media *pop up* sudah sesuai dengan langkah-langkah penggunaan yang dikembangkan dari langkah-langkah menurut Kosasih & Angkowo (2007:68). Siswa terkadang terfokus pada tampilan gambar sehingga guru masih perlu mengingatkan agar juga fokus pada teks. Berdasarkan siklus II yang telah dilakukan menunjukan bahwa Nilai tertinggi siswa adalah 100, dan nilai terendah siswa adalah 80. Hasil rata-rata nilai kelas IV adalah 3,019. Seluruh siswa yang hadir dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa 100% jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan dengan seluruh siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

Hal ini menunjukan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SD N Gamping sudah mengalami peningkatan signifikan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan, yaitu  $\geq 75\%$  jumlah siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi. Untuk melihat gambaran lebih jelas mengenai

peningkatan motivasi belajar IPS siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II maka disajikan diagram pada gambar 2 berikut.



**Gambar 2.** Diagram peningkatan motivasi belajar siswa pra siklus, siklus I dan siklus II.

Berdasarkan diagram diatas, penelitian ini sesuai dengan kajian teori yang telah dibahas, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti pendapat yang disampaikan oleh Hamalik (1985:28) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pendapat yang serupa juga disampaikan Sudjana dan Rivai (2005:6) yang menyampaikan beberapa manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa salah satunya yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.



Sadiman (2009:17-18) juga menyampaikan beberapa manfaat media pembelajaran salah satunya yaitu penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat meningkatkan gairah belajar siswa, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan, serta membuat siswa mampu mengembangkan minat belajarnya masing-masing. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran pada penelitian ini media *pop up* memberikan kesan yang menarik pada siswa, proses pembelajaran tidak monoton dengan kegiatan pembagian kelompok, diskusi dan presentasi.

### **C. Temuan Penelitian**

Selama pelaksanaan penelitian di lapangan, peneliti telah mengumpulkan data-data penelitian yang diperoleh berdasarkan hasil observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Pokok-pokok temuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD N Gamping.
2. Penggunaan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) dapat meningkatkan aktivitas dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran pada siswa kelas IV SD N Gamping.
3. Penggunaan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) dapat mendorong kerjasama antar siswa serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.
4. Pemberian penghargaan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas IV SD N Gamping.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hasil penelitian ini hanya menggambarkan tentang peningkatan motivasi belajar IPS menggunakan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) pada siswa kelas IV SD N Gamping. Penelitian tindakan kelas dengan peningkatan motivasi belajar IPS hanya untuk kelas yang dijadikan penelitian saja.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *pop up* di kelas IV SD Negeri Gamping. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian, berdasarkan pra siklus yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hanya 60% dari total jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan, dimana 6 dari 15 siswa masih belum mencapai kriteria keberhasilan, lalu pada siklus I jumlah siswa yang mencapai skor dengan klasifikasi tinggi meningkat 13% menjadi 73%, dimana 4 dari 15 siswa belum mencapai kriteria keberhasilan. Kemudian pada siklus II seluruh siswa yang hadir dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa 100% jumlah siswa yang hadir mampu memenuhi kriteria ketuntasan dengan seluruh siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi. Sementara kriteria keberhasilan penelitian ini adalah  $\geq 75\%$  jumlah siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

#### **B. Implikasi**

Penerapan media pembelajaran *pop up* pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengadakan penelitian yang selanjutnya. Jika pada penelitian ini media pembelajaran *pop up* diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar IPS, maka kedepannya media pembelajaran *pop up* dapat diterapkan untuk penelitian dengan obyek penelitian yang berbeda.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka peneliti menyampaikan implikasi dari penelitian ini yaitu jika menggunakan media *pop up* pada pembelajaran IPS, maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Gamping Sleman Yogyakarta.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan dan implikasi di atas, menyatakan bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS menunjukkan peningkatan bila menggunakan media *pop up*, maka jika guru ingin meningkatkan motivasi belajar siswa sebaiknya menggunakan media *pop up* pada proses pembelajaran dengan materi yang sesuai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R dan Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Arikunto, S, et al. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Z. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: YRama Widya
- \_\_\_\_\_. (2017). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: YRamaWidya
- Bluemel, N. L and Taylor, R. H. (2012). *Pop Up Books: A Guide for Teacher and Librarians*. California: ABC-CLJO, LLC
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Fadilla, R.N dan Lestari, Ika. (2016). *Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar*. Diakses di [journal.unj.ac.id](http://journal.unj.ac.id)
- Hamalik, O. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. (1983). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- \_\_\_\_\_. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Program DII-PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ives, R. (2009). *Paper Engineering & Pop Ups fo Dummies*. Inrianapolis: Wiley Publishing Inc.
- Izzaty, R. E, et al. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Kemmis, S & Mc Taggart, R. (1988). *Action Research-some ideas from The Action Research Planner. Third edition*, ed. Deakin University.

- Kompri. (2011). *Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Latipah, E. (2017). *Psikologi Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rahmawati, N. (2014). *Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya*. Diakses pada 24 Januari 2018 dari web [ejournal.unesa.ac.id](http://ejournal.unesa.ac.id)
- Sadiman, A. S. dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Samlawi, F dan Maftuh, B. (1998). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Depdikbud.
- Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Setyawan, Desta., Hasan Mahfud, &Usada (2014). *Penerapan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. Jurnal Didaktika Dwija Indria, Vol 2, No 11. Diakses pada 1 Januari 2018, dari [portalgaruda.org](http://portalgaruda.org).
- Sholikah, A. (2017). *Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V Sdn Rowoharjo*. Diakses pada 1 Januari 2018, dari [tracerstudy.unpkediri.ac.id](http://tracerstudy.unpkediri.ac.id)
- Solihatin, E & Raharjo. (2007). *Cooperative Learning : Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sudjana, N dan Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- \_\_\_\_\_. (2004). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugihartono, et al. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasinya*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Usman, M.O. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja
- Wibawa, B dan Mukti, F. (1992). *Media Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas
- Widoyoko, E P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wijaya, K dan Dwitagama, D. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks Permata Puri Media.

# LAMPIRAN



## **Lampiran 1. RPP Siklus I**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SD Negeri Gamping</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: IV (empat)/II (dua)</b>
<b>Tema</b>	<b>: 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku</b>
<b>Subtema</b>	<b>: 1. Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku</b>
	<b>: 2. Indahnnya Keragaman Budaya di Negeriku</b>
<b>Pembelajaran ke-</b>	<b>: 3 dan 3</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 5 x 35 menit</b>

#### **A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

##### **PPKn**

##### **Kompetensi Dasar**

- 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
- 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
- 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

**Indikator**

- 1.4.1 Toleransi terhadap teman yang berbeda suku, budaya, agama dan bahasa
- 2.4.1 Bekerjasama dalam kelompok sebagai wujud keanekaragaman budaya
- 3.4.1 Menyebutkan keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia
- 4.4.1 Mempresentasikan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia

**Bahasa Indonesia**

**Kompetensi Dasar**

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

**Indikator**

- 3.7.1 Menemukan pengetahuan tentang Keragaman Budaya di Indonesia dari teks bacaan
- 4.7.1 Menyajikan pengetahuan tentang rumah-rumah adat melalui tulisan dengan bahasa sendiri
- 3.7.2 Menemukan pengetahuan tentang rumah-rumah adat dari teks bacaan
- 4.7.2 Menyajikan pengetahuan tentang rumah-rumah adat melalui tulisan dengan bahasa sendiri

**IPS**

**Kompetensi Dasar**

- 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan melestarian sumber daya alam di lingkungannya.

### **Indikator**

- 3.2.1 Menyebutkan suku-suku bangsa yang ada di pulau-pulau besar di Indonesia
- 4.2.1 Menjelaskan hubungan ragam suku bangsa yang ada dengan pulau-pulau besar di Indonesia
- 3.2.2 Menyebutkan rumah-rumah adat yang ada di Indonesia
- 4.2.2 Menjelaskan karakteristik rumah-rumah adat di Indonesia.

### **C. Tujuan**

1. Melalui media *pop up*, siswa mampu mengenal keadaan pulau-pulau di Indonesia dengan benar.
2. Melalui media *pop up*, siswa mampu mengenal suku-suku bangsa yang ada di pulau-pulau Indonesia dengan benar.
3. Melalui media *pop up*, siswa mampu mengenal rumah adat yang ada di pulau-pulau Indonesia dengan benar.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar.
5. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks dengan tepat menggunakan bahasa sendiri.
6. Melalui media *pop up*, siswa mampu memahami karakteristik rumah adat yang ada di Indonesia dengan benar.

### **D. Karakter yang Dikembangkan**

Kerjasama, Percaya Diri, Partisipasi

### **E. Materi Pembelajaran**

PPKn : Menghargai keragaman  
 Bahasa Indonesia : Membaca dan menulis pengetahuan baru  
 IPS : Suku dan rumah adat di Indonesia

#### F. Metode, Model, dan Pendekatan

Metode : Diskusi, Penugasan, Tanya Jawab  
 Model : Cooperative learning  
 Pendekatan : Saintifik

#### G. Media dan Sumber Pembelajaran

Media : *Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia (PoKeMon)  
 Sumber : - Angi St. Anggari, dkk.2017.*Buku Siswa Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.  
 - Angi St. Anggari, dkk.2017.*Buku Guru Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

#### H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam. 2. Salah satu siswa memimpin berdoa untuk mengawali pembelajaran. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang asal daerah siswa, dan bertanya tentang suku ada mereka. 5. Guru menyampaikan tema, subtema, pembelajaran.. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	1. Siswa diminta membaca teks tentang keragaman suku bangsa di Indonesia. 2. Siswa menulis informasi dari teks yang dibaca tentang keragaman suku bangsa	185 menit

	<p>dengan bahasa sendiri.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai pulau-pulau besar yang ada di Indonesia, yaitu Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. (mengamati)</li> <li>4. Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai suku bangsa.(mengamati)</li> <li>5. Siswa kemudian dibentuk menjadi 3 kelompok.</li> <li>6. Setiap kelompok siswa diberikan media PoKeMon (<i>Pop Up</i> Kebudayaan Milik Indonesia) oleh guru.</li> <li>7. Setiap kelompok diberikan soal LKPD dari guru.</li> <li>8. Siswa mengerjakan dengan menggunakan media <i>Pop Up</i>. (mencoba)</li> <li>9. Guru berkeliling dan memberi bimbingan kepada siswa.</li> <li>10. Siswa mempersentasikan hasil diskusinya ke depan kelas (mengkomunikasikan)</li> <li>11. Siswa tanya-jawab dengan guru terkait materi yang belum dipahami panjang. (menanya)</li> <li>12. Siswa diberi penguatan oleh guru dari materi suku bangsa dan pulau-pulau di Indonesia. (menalar).</li> <li>13. Siswa diminta untuk menuliskan materi di buku tulisnya masing-masing dengan bahasa sendiri. (mencoba)</li> <li>14. Siswa diberikan soal evaluasi oleh guru dan dikerjakan secara individu. (mencoba)</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengerjakan soal evaluasi.</li> <li>2. Siswa bersama guru melakukan refleksi.</li> <li>3. Guru memberi tindak lanjut.</li> <li>4. Salah satu siswa memimpin berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.</li> <li>5. Guru menutup pembelajaran dengan salam.</li> </ol>	15 menit

#### Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam.</li> <li>2. Salah satu siswa memimpin berdoa untuk mengawali pembelajaran.</li> </ol>	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang nama rumah adat di daerah rumah tinggal mereka.</li> <li>5. Guru menyampaikan tema, subtema, pembelajaran..</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membaca teks bacaan tentang Rumah adat</li> <li>2. Siswa menuliskan informasi yang didapat dari teks bacaan dengan bahasa sendiri. (mencoba)</li> <li>3. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai rumah adat. (mengamati)</li> <li>4. Siswa membaca teks tentang Rumah Adat Manggarai. (mengamati)</li> <li>5. Siswa kemudian dibentuk menjadi 3 kelompok.</li> <li>6. Setiap kelompok siswa diberikan media PoKeMon (<i>Pop Up</i> Kebudayaan Miliki Indonesia) oleh guru.</li> <li>7. Setiap kelompok diberikan soal LKPD dari guru.</li> <li>8. Siswa mengerjakan dengan menggunakan media <i>Pop Up</i>. (mencoba)</li> <li>9. Guru berkeliling dan memberi bimbingan kepada siswa.</li> <li>10. Siswa mempersentasikan hasil diskusinya ke depan kelas (mengkomunikasikan)</li> <li>11. Siswa tanya-jawab dengan guru terkait</li> </ol>	185 menit

	<p>materi yang belum dipahami panjang. (menanya)</p> <p>12. Siswa diberi penguatan oleh guru dari materi rumah adat di Indonesia. (menalar).</p> <p>13. Siswa diminta untuk menuliskan materi di buku tulisnya masing-masing dengan bahasa sendiri. (mencoba)</p> <p>14. Siswa diberikan soal evaluasi oleh guru dan dikerjakan secara individu. (mencoba)</p>	
<b>Penutup</b>	<p>1. Siswa mengerjakan soal evaluasi.</p> <p>2. Siswa bersama guru melakukan refleksi.</p> <p>3. Guru memberi tindak lanjut.</p> <p>4. Salah satu siswa memimpin berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.</p> <p>5. Guru menutup pembelajaran dengan salam.</p>	15 menit

## I. Penilaian

### 1. Prosedur Penilaian

#### a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan selama kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir.

#### b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar.

### 2. Instrumen Penilaian

#### a. Penilaian Proses

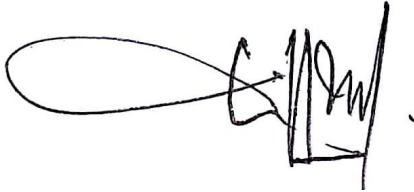
- 1) Penilaian Afektif (terlampir)
- 2) Penilaian Psikomotor (terlampir)

#### b. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian Kognitif: Pilihan Ganda (terlampir)

Mengetahui

Guru kelas IV

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized loop on the left and several vertical strokes on the right.

**Bukasi, S.Pd.**

**NIP 19600816 198012 1 003**

Sleman, Februari 2018

Peneliti

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'R' followed by several vertical strokes.

**Rachmad Fitra Fauzi**

**NIM 14108241052**



## Ringkasan Materi Pertemuan Pertama

### **Keragaman Suku Bangsa di Indonesia**

Sejak dahulu kala bangsa Indonesia hidup dalam keragaman. Kalimat *Bhinneka Tunggal Ika* pada lambang negara Garuda Pancasila bukan cuma slogan. Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya tetapi semua dapat hidup rukun berdampingan. Berdasarkan hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, bangsa Indonesia terdiri atas 1.331 suku. Berdasarkan sensus itu pula, suku bangsa terbesar adalah Suku Jawa yang meliputi 40,2 persen dari penduduk Indonesia. Suku Jawa ini merupakan gabungan dari suku-suku bangsa di Pulau Jawa, yaitu: Jawa, Osing, Tengger, Samin, Bawean, Naga, dan suku-suku lainnya. Suku yang paling sedikit jumlahnya adalah Suku Nias dengan jumlah 1.041.925 jiwa atau hanya 0,44 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Namun, suku-suku Papua yang terdiri atas 466 suku, jumlahnya hanya 2.693.630 jiwa atau 1,14 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan etnis Tionghoa jumlahnya 2.832.510 jiwa atau 1,2 persen penduduk Indonesia.

Suku bangsa termasuk bagian dari keragaman bangsa Indonesia. Ada banyak suku bangsa yang mendiami wilayah Kepulauan Indonesia. Dibandingkan dengan negara lain, jumlah suku bangsa Indonesia menjadi yang terbesar di dunia. Suku bangsa Indonesia tersebar di seluruh wilayah Indonesia, baik di pulau besar maupun pulau kecil.

Banyaknya suku bangsa yang tersebar dikarenakan beberapa faktor. Diantara yaitu letak strategis Indonesia, bentuk negara kepulauan, perbedaan kondisi alam, dan transportasi-komunikasi. Keragaman suku bangsa hendaknya menjadi kekayaan bangsa. Hendaknya kita dapat menerima keragaman itu. Kita saling menghargai dan bekerja sama dengan semua suku bangsa di Indonesia. Dengan bekerja sama dan saling menghargai, kita akan hidup damai.

Berikut merupakan daftar nama suku dan asal daerahnya.

No	Daerah	Suku
1	Aceh	Aceh, Alas, Gayo, Gayo Lut, Gayo Luwes, Singkil, Simeulue, Aneuk Jame, Tamiang, dan Kluet.
2	Sumatera Utara	Batak Angkola, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Pakpak, Batak Simalungun, Batak Toba, Ulu,dan Nias.
3	Sumatera Barat	Mentawai, Minangkabau, Guci, Jambak, Piliang, Caniago, Tanjung, Sikum Bang, dan Koto.
4	Jambi	Anak Dalam, Jambi, Kerinci, Melayu, Bajau, Batin, Kubu, dan Penghulu.
5	Riau	Akit, Melayu Riau, Rawa, Hutan, Sakai, Bonai, Laut, dan Talang Mamak.
6	Kepulauan Riau	Melayu, Laut, dan Batak.
7	Sumatera Selatan	Gumai, Kayu Agung, Kubu, Pasemah, Palembang, Ranau Kisan, Komering, Ogan, Lematang, Lintang, Semendo, dan Rejang.
8	Kepulauan Bangka Belitung	Bangka, Belitung, Lom, Sawang, Sekak, Pangkal Pinang, Melayu, dan Toboali.
9	Bengkulu	Enggano, Kaur, Lembak, Muko-Muko, Semendo, Serawai, Melayu, Sekah, Rejang, dan Lebong.
10	Lampung	Abung, Krui, Melayu, Lampung, Rawas, Semendo, dan Pasemah.
11	Banten	Baduy, Sunda, dan Banten.
12	DKI Jakarta	Betawi.
13	Jawa Barat	Cirebon dan Sunda.
14	DI Yogyakarta	Jawa.
15	Jawa Tengah	Jawa dan Samin.
16	Jawa Timur	Jawa, Bawean, Madura, Tengger, dan Osing.
17	Bali	Bali Aga dan Bali Majapahit.
18	Nusa Tenggara Barat	Sumbawa, Bima, Dompu, Donggo, Mandar, Bali, dan Sasak.
19	Nusa Tenggara Timur	Alor, Rote, Timor, Sabu, Helong, Sumba, Dawan, Belu, dan Flores.
20	Kalimantan Utara	Tidung, Bulungan, Banjar, dan Dayak.
21	Kalimantan Barat	Dayak (Bidayuh, Desa, Iban, Kanayatan, Kantuk, Limbai, Mali, Mualang, Sambas, Murut, Ngaju, Punan, Ot Danum, dan Kayan).
22	Kalimantan Tengah	Dayak (Bara Dia, Bawo, Dusun, Lawangan, Maayan, Ot Danum, Punan, Siang Murung, Ngaju, Maanyan, Dusun, Lawangan, Bukupao, dan Ot Dusun).
23	Kalimantan Timur	Dayak (Bulungan, Tidung, Kenyah Berusu, Abai,

		Kayan, Bajau Berau, Kutai, dan Pasir).
24	Kalimantan Selatan	Dayak (Banjar, Bakumpai, Bukit, Pitap, Orang Barangas, Banjar Hulu, dan Banjar Kuala).
25	Sulawesi Utara	Sangir, Talaud, Minahasa, Bolaang Mongondow, dan Bantik.
26	Sulawesi Tengah	Kailili, Pamona, Mori, Balatar, Wana, Ampana, Balantak, Bungku, Buol, Dampelas, Dondo, Kulawi, Lore, dan Banggai.
27	Gorontalo	Gorontalo, Suwawa, Atinggola, Mongondow, dan Bajo Manado.
28	Sulawesi Tenggara	Laki, Malio, Muna, Kulisusu Moronene, Wolio, Wononii, dan Buton.
29	Sulawesi Selatan	Makassar, Bugis, Toraja, Bentong, Duri, Konjo Pegunungan, Konjo Pesisir, dan Mandar.
30	Sulawesi Barat	Mandar, Mamuju, Pattae, Tosumunya, dan Mamasa.
31	Maluku	Ambon, Aru, Ternate, Tidore, Furu-furu, Alifuru, Togutil, Rana, Banda, Buru, dan Tanibar.

## Ringkasan Materi

### Rumah Adat Suku Manggarai

Suku bangsa Manggarai tinggal di Kabupaten Manggarai, Flores Barat, Nusa Tenggara Timur. Di wilayah Kabupaten Manggarai terdapat sebuah kampung adat bernama Waerebo. Waerebo terletak di sebuah lembah di barat daya kota Ruteng. Saat ini Waerebo menjadi tujuan wisata.

Di Waerebo terdapat tujuh rumah adat Manggarai, satu di antaranya rumah adat Gendang yang biasa disebut Mbaru Niang. Rumah Gendang berbentuk kerucut dengan ketinggian mencapai 15 meter. Dinding rumah terbuat dari kayu dan bambu. Atapnya terbuat dari ijuk yang disebut *wunut*. Setiap bagian rumah direkatkan dengan menggunakan rotan dan tanpa paku sama sekali.



Mbaru Niang terdiri atas lima lantai. Setiap lantai rumah Mbaru Niang memiliki ruangan dengan fungsi yang berbeda-beda sebagai berikut.

1. Tingkat pertama disebut *lutur*. Ruangan di tingkat ini digunakan sebagai tempat tinggal dan berkumpul dengan keluarga.
2. Tingkat kedua berupa loteng dan disebut *lobo* berfungsi untuk menyimpan bahan makanan dan barang-barang sehari-hari.
3. Tingkat ketiga disebut *lentar*. Tingkat ini digunakan untuk menyimpan benih-benih tanaman pangan, seperti benih jagung, padi, dan kacang-kacangan.
4. Tingkat keempat disebut *lempa rae* disediakan untuk menyimpan bahan makanan apabila terjadi kekeringan.
5. Tingkat kelima disebut *hekan kode* untuk tempat sesajian persembahan kepada leluhur.

Berikut merupakan daftar nama rumah adat dan daerahnya.

No	Daerah	Rumah Adat
1	Aceh	Rumoh Aceh, rumah Krong Bade
2	Sumatera Utara	Rumah Balai Batak Toba, rumah Bolon
3	Sumatera Barat	Rumah Gadang
4	Jambi	Rumah Panggung
5	Riau	Balai Salaso Jatuh atau rumah Adat Selaso Jatuh Kembar, rumah Melayu Atap Belah Bubung, rumah Melayu Atap Lipat Kajang, dan rumah Melayu Atap Lontik
6	Kepulauan Riau	Rumah Melayu Atap Limas Potong
7	Sumatera Selatan	Rumah Limas
8	Kepulauan Bangka Belitung	Rumah Rakit dan rumah Limas
9	Bengkulu	Rumah Bubungan Lima
10	Lampung	Rumah Nuwou Sesat
11	Banten	Rumah Adat Baduy
12	DKI Jakarta	Rumah Kebaya dan rumah Gudang.
13	Jawa Barat	Rumah Kasepuhan
14	DI Yogyakarta	Rumah Joglo
15	Jawa Tengah	Rumah Joglo
16	Jawa Timur	Rumah Joglo
17	Bali	Gapura Candi Bentar
18	Nusa Tenggara Barat	Dalam Loka Samawa
19	Nusa Tenggara Timur	Sao Ata Mosa Lakitana
20	Kalimantan Utara	Rumah Baloy
21	Kalimantan Barat	Rumah Panjang
22	Kalimantan Tengah	Rumah Betang
23	Kalimantan Timur	Rumah Lamin
24	Kalimantan Selatan	Rumah Banjar
25	Sulawesi Utara	Laikas
26	Sulawesi Tengah	Souraja atau rumah Raja atau rumah Besar, rumah Tambi
27	Gorontalo	Rumah Adat Doloupa
28	Sulawesi Tenggara	Rumah Adat Buton atau rumah Adat Banua Tada
29	Sulawesi Selatan	Rumah Adat Tongkonan
30	Sulawesi Barat	Mandar, Mamuju, Pattae, Tosumunya, dan Mamasa.
31	Maluku	Rumah Baileo

32	Maluku Utara	Rumah Baileo
33	Papua	Rumah Honai
34	Papua Barat	.Rumah Honai

## LKPD Pertemuan Pertama

### Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

#### A. Tujuan

Siswa mampu menyebutkan suku adat di pulau-pulau besar Indonesia dengan benar.

#### B. Langkah Kegiatan

1. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok.
2. Amatilah media PoKeMon.
3. Bacalah pertanyaan yang ada di LKPD.
4. Carilah jawaban pertanyaan tersebut di media PoKeMon.

#### C. Pembahasan

Tuliskan informasi nama suku dalam setiap provinsi pada tabel dibawah ini sesuai dengan apa yang kamu temukan di media *Pop Up!*

No	Pulau	Provinsi	Nama Suku

## LKPD Pertemuan Pertama

### Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

#### A. Tujuan

Siswa mampu menyebutkan rumah adat di pulau-pulau besar Indonesia dengan benar.

#### B. Langkah Kegiatan

1. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok.
2. Amatilah media PoKeMon.
3. Bacalah pertanyaan yang ada di LKPD.
4. Carilah jawaban pertanyaan tersebut di media PoKeMon.

#### C. Pembahasan

Tuliskan informasi nama rumah adat dalam setiap provinsi pada tabel dibawah ini sesuai dengan apa yang kamu temukan di media *Pop Up!*

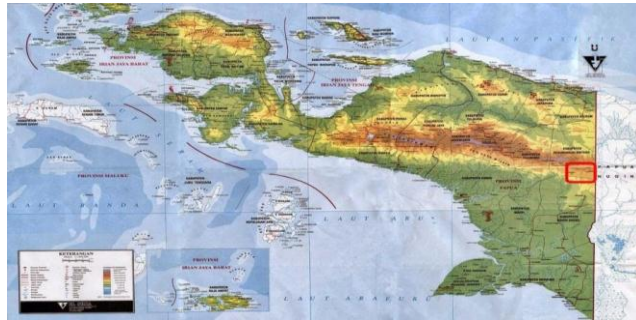
No	Pulau	Provinsi	Nama Rumah Adat



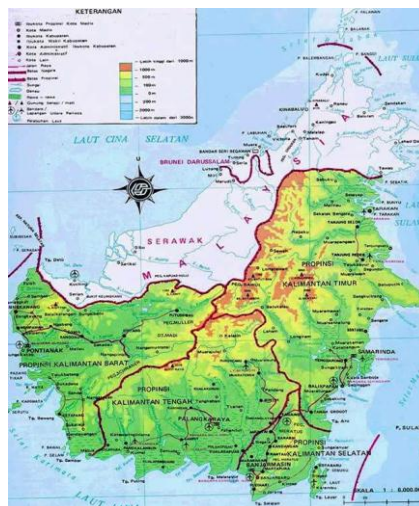
## Soal Evaluasi

No :

- a. Timbul permusuhan antar suku
- b. Persatuan dan kesatuan tidak terjamin
- c. Perang antar suku
- d. Memperkokoh persatuan dan kesatuan



11. Dari peta di atas, suku yang terdapat pada pulau tersebut adalah
- a. Suku Dani
  - b. Suku Ambon
  - c. Suku Dayak
  - d. Suku Banjar



12. Dari peta di atas suku yang tinggal didaerah tersebut adalah
- a. Suku Dani
  - b. Suku Ambon
  - c. Suku Dayak
  - d. Suku Jawa

### **Kunci Jawaban Soal Evaluasi**

1. c. Kalimantan
2. a. Jakarta
3. d. Suku Minangkabau
4. a. Bentuk negara kepulauan
5. a. Jawa Timur
6. c. Papua
7. b. Tidak mengejek teman yang berbeda suku
8. d. Sulawesi
9. d. Memperkuat persatuan dan kesatuan
10. d. Memperkokoh persatuan dan kesatuan
11. a. Suku Dani
12. c. Suku Dayak

## Soal Evaluasi Pertemuan Kedua

### Soal Evaluasi

Nama :

No :

1. Rumah Joglo merupakan rumah adat yang terdapat di daerah
  - a. DI Yogyakarta
  - b. Sumatera Barat
  - c. Kalimantan Timur
  - d. Papua
2. Rumah Hanoi ada di wilayah ...
  - a. Jakarta
  - b. Yogyakarta
  - c. Papua Barat
  - d. Maluku
3. Rumah adat di daerah Jambi adalah ...
  - a. Rumah Panggung
  - b. Rumah Joglo
  - c. Rumah Limas
  - d. Rumah Gadang
4. Rumah adat yang ada di daerah Kalimantan Barat adalah ...
  - a. Rumah Gadang
  - b. Rumah Limas
  - c. Rumah Panjang
  - d. Rumah Banjar
5. Rumah adat daerah Banten bernama ...
  - a. Rumah Limas
  - b. Rumah Kasepuhan
  - c. Rumah Joglo
  - d. Rumah Baduy
6. Rumah Betawi merupakan rumah adat yang berasal dari ...
  - a. Banten
  - b. DKI Jakarta
  - c. Jawa Barat
  - d. Sunda
7. Salah satu sikap menghormati keanekaragaman kebudayaan adalah ...
  - a. Mengejek kebudayaan dari daerah lain
  - b. Tidak mengganggu perayaan upacara adat dari daerah lain
  - c. Menganggap kebudayaan daerah sendiri yang paling baik
  - d. Mencela pertunjukkan kebudayaan dari daerah lain
8. Jika kita tidak saling menghormati antar kebudayaan maka akan berakibat kecuali...
  - a. Timbul permusuhan
  - b. Persatuan dan kesatuan tidak terjamin
  - c. Kebudayaan akan hilang
  - d. Memperkokoh persatuan dan kesatuan



9. Dari gambar di atas, rumah adat tersebut terdapat di daerah
- |             |               |
|-------------|---------------|
| a. Papua    | c. Sumatera   |
| b. Sulawesi | d. Kalimantan |



10. Dari gambar di atas, rumah adat tersebut terdapat di daerah
- |             |               |
|-------------|---------------|
| a. Papua    | c. Sumatera   |
| b. Sulawesi | d. Kalimantan |

### **Kunci Jawaban Soal Evaluasi**

1. a. DI Yogyakarta
2. c. Papua Barat
3. a. Rumah Panggung
4. c. Rumah Panjang
5. d. Rumah Baduy
6. b. DKI Jakarta
7. b. Tidak mengganggu perayaan upacara adat dari daerah lain
8. d. Memperkuat persatuan dan kesatuan
9. a. Papua
10. b. Sulawesi

## Lampiran 2. RPP siklus II

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Gamping
Kelas/Semester	: IV (empat)/II (dua)
Tema	: 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku
Subtema	: 2. Indahnnya Keragaman Budaya di Negeriku
Pembelajaran ke-	: 4 dan 5
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit

#### A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

##### PPKn

##### Kompetensi Dasar

- 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

- 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
- 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
- 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

#### **Indikator**

- 1.4.1 Toleransi terhadap teman yang berbeda suku, budaya, agama dan bahasa
- 2.4.1 Bekerjasama dalam kelompok sebagai wujud keanekaragaman budaya
- 3.4.1 Menyebutkan keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia
- 4.4.1 Mempresentasikan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia

#### **Bahasa Indonesia**

##### **Kompetensi Dasar**

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

#### **Indikator**

- 3.7.3 Menemukan pengetahuan tentang pakaian adat dari teks bacaan
- 4.7.3 Menyajikan pengetahuan tentang pakaian adat melalui tulisan dengan bahasa sendiri
- 3.7.4 Menemukan pengetahuan tentang tarian adat dari teks bacaan
- 4.7.4 Menyajikan pengetahuan tentang tarian adat melalui tulisan dengan bahasa sendiri

#### **IPS**

##### **Kompetensi Dasar**

- 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.



- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan melestarian sumber daya alam di lingkungannya.

### **Indikator**

3.2.3 Menyebutkan pakaian-pakaian adat yang ada di Indonesia

4.2.3 Menjelaskan karakteristik pakaian adat di Indonesia.

3.2.4 Menyebutkan tarian-tarian adat yang ada di Indonesia

4.2.4 Menjelaskan karakteristik tarian adat di Indonesia.

### **C. Tujuan**

1. Melalui media *pop up*, siswa mampu mengenal pakaian adat di Indonesia dengan benar.
2. Melalui media *pop up*, siswa mampu mengenal tarian adat di Indonesia dengan benar.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu memahami karakteristik pakaian adat dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu memahami karakteristik tarian adat dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar.
5. Setelah membaca teks tentang pakaian adat, siswa mampu menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks dengan tepat menggunakan bahasa sendiri.
6. Setelah membaca teks tentang tarian adat, siswa mampu menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks dengan tepat menggunakan bahasa sendiri.

### **D. Karakter yang Dikembangkan**

Kerjasama, Percaya Diri, Partisipasi

### **E. Materi Pembelajaran**

PPKn : Menghargai keragaman

Bahasa Indonesia : Membaca dan menulis pengetahuan baru

IPS : Pakaian dan tarian adat di Indonesia

#### F. Metode, Model, dan Pendekatan

Metode : Diskusi, Penugasan, Tanya Jawab

Model : Cooperative learning

Pendekatan : Saintifik

#### G. Media dan Sumber Pembelajaran

Media : PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia)

Sumber : - Angi St. Anggari, dkk.2017.*Buku Siswa Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*.Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.  
- Angi St. Anggari, dkk.2017.*Buku Guru Kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*.Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

#### H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam. 2. Salah satu siswa memimpin berdoa untuk mengawali pembelajaran. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang nama pakaian adat di daerah rumah tinggal mereka. 5. Guru menyampaikan tema, subtema, pembelajaran.. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	10 menit

<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pakaian adat. (mengamati)</li> <li>2. Siswa membaca teks tentang Pakaian Adat Minangkabau. (mengamati)</li> <li>3. Siswa kemudian dibentuk menjadi 3 kelompok.</li> <li>4. Setiap kelompok siswa diberikan media PoKeMon (Pop Up Kebudayaan Miliki Indonesia) oleh guru.</li> <li>5. Setiap kelompok diberikan soal LKPD dari guru.</li> <li>6. Siswa mengerjakan dengan menggunakan media <i>Pop Up</i>. (mencoba)</li> <li>7. Guru berkeliling dan memberi bimbingan kepada siswa.</li> <li>8. Siswa mempersentasikan hasil diskusinya ke depan kelas (mengkomunikasikan)</li> <li>9. Siswa tanya-jawab dengan guru terkait materi yang belum dipahami panjang. (menanya)</li> <li>10. Siswa diberi penguatan oleh guru dari materi pakaian adat di Indonesia. (menalar).</li> <li>11. Siswa diminta untuk menuliskan materi di buku tulisnya masing-masing dengan bahasa sendiri. (mencoba)</li> <li>12. Siswa diberikan soal evaluasi oleh guru dan dikerjakan secara individu. (mencoba)</li> </ol>	185 menit
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengerjakan soal evaluasi.</li> <li>2. Siswa bersama guru melakukan refleksi.</li> <li>3. Guru memberi tindak lanjut.</li> </ol>	15 enit

	4. Salah satu siswa memimpin berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.	
	5. Guru menutup pembelajaran dengan salam.	

### Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	7. Guru membuka pembelajaran dengan salam. 8. Salah satu siswa memimpin berdoa untuk mengawali pembelajaran. 9. Guru mengecek kehadiran siswa. 10. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang nama tarian adat di daerah rumah tinggal mereka. 11. Guru menyampaikan tema, subtema, pembelajaran.. 12. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tarian adat. (mengamati) 2. Siswa membaca teks tentang Tarian Adat Kecak. (mengamati) 3. Siswa kemudian dibentuk menjadi 3 kelompok. 4. Setiap kelompok siswa diberikan media PoKeMon ( <i>Pop Up</i> Kebudayaan Miliki Indonesia) oleh guru. 5. Setiap kelompok diberikan soal LKPD dari guru. 6. Siswa mengerjakan dengan menggunakan media <i>Pop Up</i> . (mencoba) 7. Guru berkeliling dan memberi bimbingan	185 menit

	<p>kepada siswa.</p> <p>8. Siswa mempersentasikan hasil diskusinya ke depan kelas (mengkomunikasikan)</p> <p>9. Siswa tanya-jawab dengan guru terkait materi yang belum dipahami panjang. (menanya)</p> <p>10. Siswa diberi penguatan oleh guru dari materi tarian adat di Indonesia. (menalar).</p> <p>11. Siswa diminta untuk menuliskan materi di buku tulisnya masing-masing dengan bahasa sendiri. (mencoba)</p> <p>12. Siswa diberikan soal evaluasi oleh guru dan dikerjakan secara individu. (mencoba)</p>	
<b>Penutup</b>	<p>1. Siswa mengerjakan soal evaluasi.</p> <p>2. Siswa bersama guru melakukan refleksi.</p> <p>3. Guru memberi tindak lanjut.</p> <p>4. Salah satu siswa memimpin berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.</p> <p>5. Guru menutup pembelajaran dengan salam.</p>	15 menit

## I. Penilaian

### 1. Prosedur Penilaian

#### a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan selama kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir.

#### b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar.

### 2. Instrumen Penilaian

#### a. Penilaian Proses

- 1) Penilaian Afektif (terlampir)
- 2) Penilaian Psikomotor (terlampir)

b. Penilaian Hasil Belajar

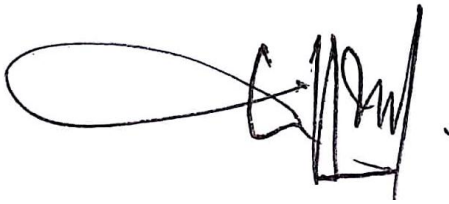
Penilaian Kognitif: Pilihan Ganda (terlampir)

Mengetahui

Sleman, Februari 2018

Guru kelas IV

Peneliti

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized loop on the left and several vertical strokes on the right.

**Bukasi, S.Pd.**

**NIP 19600816 198012 1 003**

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of connected, fluid loops and strokes.

**Rachmad Fitra Fauzi**

**NIM 14108241052**

## **Ringkasan Materi Pertemuan Pertama**

### **Keunikan Pakaian Adat Wanita Minangkabau**

Setiap daerah mempunyai pakaian adat. Begitu pula dengan daerah Minang di Sumatra Barat. Pakaian adat bagi wanita Minang sering disebut Limpapeh Rumah Nan Gadang. Pakaian adat Limpapeh Rumah Nan Gadang ini terdiri atas beberapa bagian.

Setiap bagian memiliki keunikan masing-masing. Berikut ini adalah bagian-bagian dari Pakaian adat Limpapeh Rumah Nan Gadang. Bagian paling atas adalah penutup kepala berbentuk runcing (gonjong) menyerupai bentuk atap rumah Minangkabau. Penutup kepala ini disebut tinkuluak. Namun, para pengantin biasanya memakai hiasan yang disebut suntiang.



Selanjutnya adalah baju adat yang disebut baju batabue. Baju ini penuh dengan hiasan benang emas yang melambangkan kekayaan alam Minangkabau. Corak hiasan benang emas beragam. Pada pinggir baju ada batas yang diberi benang emas dan disebut minsie. Baju bagian bawah berupa kain atau sarung yang disebut lambak. Kain sarung dapat berupa kain tenun atau kain songket. Wanita Minang juga mengenakan selendang yang disebut salempang.

Sebagai pelengkap, pakaian adat ini juga dilengkapi dengan perhiasan. Perhiasan yang dikenakan berupa gelang dan kalung. Gelang biasa disebut galang. Kalung biasa disebut dukuah.

Berikut merupakan daftar pakaian adat dan daerah asalnya

No	Daerah	Nama Pakaian
1	Banten	Baju Pangsi
3	Jawa Barat	Kebaya
4	DI Yogyakarta	Kebaya Ksatrian
5	Jawa Tengah	Kebaya
6	Jawa Timur	Pesa'an
7	Aceh	Elee Balang
8	Sumatera Utara	Ulos
9	Sumatera Barat	Bundo Kanduang, Limpapeh Rumah Nan Gadang
10	Jambi	Pakaian Tradisional Melayu
11	Riau	Pakaian Tradisional Melayu
12	Kepulauan Riau	Teluk Belanga
13	Sumatera Selatan	Aesan Gede
14	Kepulauan Bangka Belitung	Paksian
15	Kalimantan Barat	Perang
16	Kalimantan Selatan	Pengantian Bagajah Gamuling Baular Lulut
17	Sulawesi Utara	Kulavi (Donggala)
18	Sulawesi Tengah	Baju Nggembe
19	Sulawesi Selatan	Baju Bodo
20	Maluku	Baju Cele
21	Maluku Utara	Pakaian Manteren Lamo
22	Papua	Koteka



## **Ringkasan Materi Pertemuan Kedua**

### **Tari Kecak**

Tari Kecak adalah salah satu tarian tradisional Bali yang menjadi daya tarik kebudayaan Bali. Tari Kecak dimainkan oleh penari laki-laki dalam jumlah yang banyak. Tari ini menggambarkan cerita perwayangan Ramayana dengan gerakan yang sederhana dan tanpa diiringi dengan alat musik apa pun kecuali suara 'cak-cak-cak' yang disuarakan oleh para penari.

Cerita dalam Tari Kecak terdiri dari lima bagian. Bagian pertama bercerita tentang perjalanan Rama dan Shinta di hutan dan bertemu dengan kijang emas. Bagian ini diakhiri dengan penculikan Shinta oleh Rahwana yang kemudian dibawa ke Alengka. Bagian kedua bercerita tentang kemunculan Hanoman sebagai utusan Rama dan Hanoman yang mengamuk di Kerajaan Alengka. Bagian ketiga bercerita tentang Rama yang datang menyelamatkan Shinta. Tetapi Rama kalah. Kemudian Rama diselamatkan oleh seekor burung garuda. Bagian keempat bercerita tentang pertempuran Rama dan Rahwana. Bagian terakhir bercerita tentang kemenangan Rama atas Rahwana dan bertemunya kembali Rama dengan Shinta.



Kostum atau busana khusus Tari Kecak menyesuaikan dengan lakon yang diperankannya. Kostum para penari hampir sama dengan Wayang Wong, namun dengan gaya khas Bali. Para pengiring hanya mengenakan celana hitam dan kain bermotif kotak-kotak berwarna hitam putih, dengan bunga yang diselipkan di

salah satu telinga mereka. Selain bunga, asesoris yang digunakan adalah gelang krincingan, tempat sesaji, dan topeng. Ada tiga topeng yang dikenakan oleh pemain utama, yaitu topeng Sugriwa, Hanoman, dan Rahwana.

Berikut merupakan daftar tarian adat dan daerah asalnya

No	Daerah	Nama Tarian
1	Banten	Tari Merak, Tari Cokek
2	DKI Jakarta	Tari Topeng, Tari Yapong
3	Jawa Barat	Tari Jaipong, Tari Topeng Kuncaran, Tari Merak
4	DI Yogyakarta	Tari Golek Menak, Tari Bedhaya
5	Jawa Tengah	Tari Serimpi, Tari Blambang Cakil, Tari Gambyong
6	Jawa Timur	Tari Remong, Tari Reog Ponorogo, Tari Padang Wulan
7	Aceh	Tari Seudati, Tari Saman Meusekat
8	Sumatera Utara	Tari Serampang Dua Belas, Tari Tor-tor
9	Sumatera Barat	Tari Piring, Tari payung
10	Jambi	Tari Sekapur Sirih, Tari Selampir Delapan
11	Riau	Tari Tandak, Tari Makan Sirih
12	Kepulauan Riau	Tari Joget Lambak
13	Sumatera Selatan	Tari Tanggai, Tari Putri Bekhusek
14	Kepulauan Bangka Belitung	Tari Campak
15	Lampung	Tari Jangget, Tari Melinting, Tari Badana
16	Bengkulu	Tari Andun, Tari Bidadari Teminang Anak
17	Kalimantan Utara	Tari Kancet Ledo
18	Kalimantan Barat	Tari Monong, Tari Zapin Tembung
19	Kalimantan Tengah	Tari Tambun dan Bungai, Tari Balean Dadas
20	Kalimantan Timur	Tari Gong, Tari Perang
21	Kalimantan Selatan	Tari Baksa Kembang, Tari Radab Rahayu
22	Sulawesi Utara	Tari Maengket, Tari Polo
23	Sulawesi Tengah	Tari Lumense, Tari Moduai, Tari Peule Cinde
24	Gorontalo	Tari Saronde
25	Sulawesi Tenggara	Tari Balumpa, Tari Dinggu
26	Sulawesi Selatan	Tari Kipas, Tari Bosara
27	Sulawesi Barat	Tari Toerang Batu
28	Maluku	Tari Lenso, Tari Cakelele
29	Maluku Utara	Tari Perang, Tari Nahar Ilaa

30	Papua	Tari Selamat Datang, Tari Musyoh
31	Papua Barat	Tari Suanggi, Tari Perang Papua

## LKPD Pertemuan Pertama

### Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

#### A. Tujuan

Siswa mampu menyebutkan nama pakaian adat di setiap daerah di Indonesia dengan benar.

#### B. Langkah Kegiatan

1. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok.
2. Amatilah media PoKemon.
3. Bacalah pertanyaan yang ada di LKPD.
4. Carilah jawaban pertanyaan tersebut di media PoKeMon.

#### C. Pembahasan

Tuliskan semua informasi nama pakaian dalam setiap provinsi pada tabel dibawah ini sesuai dengan apa yang kamu temukan di media *Pop Up!*

No	Provinsi	Nama Pakaian Adat

## LKPD Pertemuan Kedua

### Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

#### A. Tujuan

Siswa mampu menyebutkan nama tarian adat di setiap daerah di Indonesia dengan benar.

#### B. Langkah Kegiatan

1. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok.
2. Amatilah media PoKemon.
3. Bacalah pertanyaan yang ada di LKPD.
4. Carilah jawaban pertanyaan tersebut di media PoKeMon.

#### C. Pembahasan

Tuliskan semua informasi nama tarian adat dalam setiap provinsi pada tabel dibawah ini sesuai dengan apa yang kamu temukan di media *Pop Up!*

No	Provinsi	Nama Tarian Adat

## Soal Evaluasi Pertemuan Pertama

### Soal Evaluasi

Nama :

No :

1. Limpapeh Rumah Nan Gadang merupakan pakaian adat yang terdapat di daerah
  - a. DI Yogyakarta
  - b. Sumatera Barat
  - c. Kalimantan Timur
  - d. Papua
2. Pakaian adat koteka merupakan pakaian adat dari wilayah ...
  - a. Jakarta
  - b. Yogyakarta
  - c. Papua
  - d. Maluku
3. Pakaian adat di daerah Jawa Barat adalah ...
  - a. Kebaya
  - b. Perang
  - c. Baju Pangsi
  - d. Limpapeh Rumah Nan Gadang
4. Pakaian adat dari di daerah Kalimantan Barat adalah ...
  - a. Kebaya
  - b. Baju Pangsi
  - c. Limpapeh Rumah Nan Gadang
  - d. Perang
5. Pakaian adat dari daerah Sulawesi Tengah bernama ...
  - a. Baju Nggembe
  - b. Kebaya
  - c. Ulee Balang
  - d. Perang
6. Salah satu sikap menghormati keanekaragaman kebudayaan adalah ...
  - a. Mengejek kebudayaan dari daerah lain
  - b. Tidak mengganggu perayaan upacara adat dari daerah lain
  - c. Menganggap kebudayaan daerah sendiri yang paling baik
  - d. Mencela pertunjukkan kedudayaan dari daerah lain
7. Jika kita tidak saling menghormati antar kebudayaan maka akan berakibat kecuali...
  - a. Timbul permusuhan
  - b. Persatuan dan kesatuan tidak terjamin
  - c. Kebudayaan akan hilang
  - d. Memperkokoh persatuan dan kesatuan
8. Dari gambar di samping, pakaian adat tersebut terdapat di daerah
  - a. Papua
  - b. Jawa
  - c. Sumatera
  - d. Kalimantan



9. Dari gambar di samping, pakaian adat tersebut terdapat di daerah

- a. Papua
- b. Sulawesi
- c. Sumatera
- d. Kalimantan



10. Dari gambar di samping, pakaian adat tersebut terdapat di daerah

- a. Papua
- b. Sulawesi
- c. Sumatera
- d. Kalimantan



### **Kunci Jawaban Soal Evaluasi**

1. b. Sumatera Barat
2. c. Papua
3. a. Kebaya
4. d. Baju Perang
5. d. Baju Nggembe
6. b. DKI Jakarta
7. b. Tidak mengganggu perayaan upacara adat dari daerah lain
8. b. Jawa
9. d. Kalimantan
10. b. Sulawesi



## Soal Evaluasi Pertemuan Kedua

### Soal Evaluasi

Nama :

No :

1. Tari Saman merupakan tarian adat yang terdapat di daerah
  - a. DI Yogyakarta
  - b. Aceh
  - c. Kalimantan Timur
  - d. Papua Barat
2. Berikut merupakan contoh tarian adat dari Bali adalah ...
  - a. Tari Serimpi
  - b. Tari Perang
  - c. Tari Kecak
  - d. Tari Piring
3. Tarian adat berasal dari daerah D.I Yogyakarta adalah ...
  - a. Tari Bedhaya
  - b. Tari Perang
  - c. Tari Kecak
  - d. Tari Merak
4. Tarian adat dari di daerah Kalimantan Barat adalah ...
  - a. Tari Zapin Tembung
  - b. Tari Serimpi
  - c. Tari Piring
  - d. Tari Pendet
5. Tarian adat dari daerah Papua Barat bernama ...
  - a. Tari Zapin Tembung
  - b. Tari Perang
  - c. Tari Suanggi
  - d. Tari Pendet
6. Salah satu sikap menghormati keanekaragaman kebudayaan adalah ...
  - a. Mengejek kebudayaan dari daerah lain
  - b. Tidak mengganggu perayaan upacara adat dari daerah lain
  - c. Menganggap kebudayaan daerah sendiri yang paling baik
  - d. Mencela pertunjukkan kebudayaan dari daerah lain
7. Jika kita tidak saling menghormati antar kebudayaan maka akan berakibat kecuali...
  - a. Timbul permusuhan
  - b. Persatuan dan kesatuan tidak terjamin
  - c. Kebudayaan akan hilang
  - d. Memperkokoh persatuan dan kesatuan
8. Dari gambar di samping, tarian adat tersebut terdapat di daerah
  - a. Papua
  - b. Jawa
  - c. Sumatera
  - d. Kalimantan



9. Dari gambar di samping, tarian adat tersebut terdapat di daerah
- |             |               |
|-------------|---------------|
| a. Jawa     | c. Sumatera   |
| b. Sulawesi | d. Kalimantan |



10. Dari gambar di samping, tarian adat tersebut terdapat di daerah
- |             |               |
|-------------|---------------|
| a. Papua    | c. Sumatera   |
| b. Sulawesi | d. Kalimantan |



### **Kunci Jawaban Soal Evaluasi**

1. b. Aceh
2. c. Tari Kecak
3. a. Tari Bedhaya
4. a. Tari Zapin Tembung
5. c. Tari Suanggi
6. b. Tidak mengganggu perayaan upacara adat dari daerah lain
7. d. Memperkokoh persatuan dan kesatuan
8. c. Sumatera
9. a. Jawa
10. d. Kalimantan

➤ **Instrumen Penilaian Afektif**

Aspek	Indikator	Skor			
<i>Visual Activity</i>	Siswa mengamati guru ketika mendemonstrasikan media <i>Pop-Up</i>	1	2	3	4
	Siswa memperhatikan perintah dan petunjuk guru dalam menggunakan media <i>Pop-Up</i>				
<i>Oral Activity</i>	Siswa aktif dalam kegiatan tanya jawab				
	Siswa aktif menyampaikan pendapat				
<i>Listening Activity</i>	Siswa menyimak penjelasan materi yang disampaikan guru				
	Siswa mendengarkan teman yang sedang presentasi di depan kelas				
<i>Writing Activity</i>	Siswa sungguh-sungguh mengerjakan LKS				
	Siswa mencatat materi yang disampaikan guru				
<i>Mental Activity</i>	Siswa berani menanggapi pendapat teman				
	Siswa berani mengemukakan pendapat				
<i>Emotional Activity</i>	Siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran				
	Siswa merasa senang dalam mengikuti pelajaran				

Keterangan:

- 1 : Kurang
- 2 : Cukup
- 3 : Baik
- 4 : Sangat baik

No.	Rentang Skor		Kategori
1.	$X > (M+1,5 S)$	$> 63$	Sangat Baik (SB)
2.	$(M+0,5 S) < X \leq (M+1,5 S)$	50-63	Baik (B)
3.	$(M-0,5 S) < X \leq (M+0,5 S)$	36-49	Cukup (C)
4.	$(M-1,5 S) < X \leq (M-0,5 S)$	22-35	Kurang (K)
5.	$X \leq (M-1,5 S)$	$\leq 21$	Sangat Kurang (SK)

➤ **Instrumen Penilaian Kognitif**

Skor Penilaian = Skor Perolehan x 100

Skor Maksimal

➤ **Instrumen Penilaian Keterampilan**

Keterampilan Presensi

Aspek	Indikator Penilaian			
	4	3	2	1
Kejelasan Dalam Membaca	Mampu dalam membaca dengan sangat jelas secara mandiri	Mampu dalam membaca dengan cukup jelas secara mandiri	Mampu dalam membaca dengan kurang jelas secara mandiri	Belum mampu membaca dengan jelas
Kelancaran Dalam Membaca	Mampu dalam membaca jawaban dengan sangat lancar secara mandiri	Mampu dalam membaca jawaban dengan cukup lancar secara mandiri	Mampu dalam membaca jawaban dengan kurang lancar secara mandiri	Belum mampu membaca dengan lancar.
Kesesuaian jawaban dengan materi	Semua jawaban yang disampaikan sesuai dengan materi	Sebagian besar jawaban yang disampaikan sesuai dengan materi	Sebagian kecil jawaban yang disampaikan sesuai dengan materi	Jawaban yang disampaikan tidak sesuai dengan materi

Keterangan :

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

### Lampiran 3. Kisi-Kisi dan Lembar Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

Tabel.2 Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

No	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			Favourable	Unfavourable	
1	Ingin tahu	1. Mencari materi yang sulit dipelajari 2. Membaca materi sebelum pelajaran 3. Mencari banyak sumber untuk belajar 4. Belajar ketika disuruh belajar 5. Sumber hanya dari buku sekolah	1,2,3	4,5	5
2	Mengerjakan tugas	6. Tugas ingin cepat diselesaikan 7. Terlambat dalam menyelesaikan tugas 8. Berusaha mengerjakan tugas dengan baik 9. Mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas 10. Perlu diingatkan dalam mengerjakan tugas	6,8	7,9,10	5
3	Percaya diri	11. Mengerjakan soal-soal tanpa bantuan teman 12. Menjawab setiap guru bertanya di depan kelas 13. Siap mengerjakan soal di depan kelas 14. kurang yakin terhadap jawaban yang dikerjakan	11,12,13,	14	4
4	Semangat	15. Materi IPS sangat menarik 16. Membaca buku IPS sebelum pembelajaran. 17. Mengulang materi pelajaran di rumah 18. Belajar jika ada yang menyuruh untuk belajar 19. Kurang tertarik mengikuti pelajaran 20. Semangat setiap pembelajaran	15, 16, 17, 18, 20	19	6
5	Daya konsentrasi	21. Memperhatikan guru ketika pelajaran.	21,23,25	22,24	5

		22. Ikut ramai di dalam kelas 23. Bertanya ketika ada yang belum jelas. 24. Membuat gaduh di kelas 25. Mampu memahami materi yang dijelaskan oleh guru			
6	Daya juang	26. Mudah menyerah menghadapi soal yang sulit. 27. Berusaha keras untuk bisa menjawab soal 28. Berusaha keras untuk memperbaiki nilai 29. Merasa kesulitan sebelum mencoba mengerjakan soal. 30. Nilai baik yang diperoleh adalah hasil dari kerja keras	27,28,30	26,29	5
Jumlah					30

## Kuesioner Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bermuatan IPS Di Kelas IV

SD N Gamping

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Sekolah :

### **Petunjuk:**

Berilah tanda cek list (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan jawabanmu.

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1	Saya mencari tahu materi IPS yang sulit untuk dipelajari				
2	Sebelum pelajaran dimulai saya membaca materi terlebih dahulu				
3	Saya mencari banyak sumber untuk belajar IPS				
4	Saya belajar IPS ketika disuruh belajar				
5	Sumber saya hanya dari buku sekolah				
6	Setiap ada tugas IPS saya ingin cepat menyelesaikannya				
7	Terlambat dalam menyelesaikan tugas sudah biasa bagi saya				
8	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan baik				
9	Saya mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas IPS yang sulit				
10	Saya perlu diingatkan dalam mengerjakan tugas				
11	Saya mengerjakan soal-soal tanpa bantuan teman				
12	Saya menjawab setiap guru bertanya di depan kelas				
13	Setiap diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di depan saya siap untuk maju				



14	Saya kurang yakin terhadap jawaban yang saya kerjakan				
15	Materi IPS sangat menarik perhatian saya				
16	Saya membaca buku IPS sebelum pembelajaran dimulai				
17	Saya mengulang materi pelajaran IPS di rumah				
18	Saya belajar jika ada yang menyuruh untuk belajar				
19	Saya kurang tertarik mengikuti pelajaran IPS				
20	Saya semangat setiap ada pembelajaran IPS				
21	Saya memperhatikan guru ketika pelajaran				
22	Jika teman-teman ramai di kelas ketika guru mengajar saya juga ikut-ikutan ramai				
23	Jika ada yang belum jelas dari penjelasan guru saya akan bertanya				
24	Ketika pelajaran saya membuat gaduh di kelas				
25	Saya mampu memahami materi yang dijelaskan oleh guru				
26	Saya mudah menyerah ketika menghadapi soal yang sulit				
27	saya berusaha keras untuk bisa menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru				
28	Jika nilai IPS turun saya berusaha keras untuk memperbaikinya				
29	Saya merasa kesulitan mengerjakan sebelum mencoba mengerjakan soal				
30	Nilai baik yang saya peroleh dalam pembelajaran IPS merupakan hasil kerja keras saya				

## Lampiran 4. Hasil Kuesioner Motivasi Pra Siklus

### Kuesioner Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bermuatan IPS di Kelas IV SD N Gamping

Nama : CASEANO  
Kelas : A  
Tanggal : 6-3-2018  
Sekolah : SD N Gamping

#### Petunjuk:

Berilah tanda cek list (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan jawabanmu sendiri.

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KD	TP	
1	Saya mencari tahu materi IPS yang sulit untuk dipelajari	✓				4
2	Sebelum pelajaran dimulai saya membaca materi terlebih dahulu	✓				4
3	Saya mencari banyak sumber untuk belajar IPS	✓				4
4	Saya belajar IPS ketika disuruh belajar		✓			2
5	Sumber saya hanya dari buku sekolah	✓				1
6	Setiap ada tugas IPS saya ingin cepat menyelesaikannya		✓			3
7	Terlambat dalam menyelesaikan tugas sudah biasa bagi saya			✓		3
8	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan baik	✓				4
9	Saya mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas IPS yang sulit			-	✓	A
10	Saya perlu diingatkan dalam mengerjakan tugas				✓	4
11	Saya mengerjakan soal-soal tanpa bantuan teman		✓			3
12	Saya menjawab setiap guru bertanya di depan kelas	✓				4
13	Setiap diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di depan saya siap untuk maju	✓				4

14	Saya kurang yakin terhadap jawaban yang saya kerjakan	1			✓	4
15	Materi IPS sangat menarik perhatian saya				✓	1
16	Saya membaca buku IPS sebelum pembelajaran dimulai			✓		2
17	Saya mengulang materi pelajaran IPS di rumah		✓			3
18	Saya belajar jika ada yang menyuruh untuk belajar				✓	4
19	Saya kurang tertarik mengikuti pelajaran IPS	✓				1
20	Saya semangat setiap ada pembelajaran IPS				✓	1
21	Saya memperhatikan guru ketika pelajaran	✓				4
22	Jika teman-teman ramai di kelas ketika guru mengajar saya juga ikut-ikutan ramai	✓				1
23	Jika ada yang belum jelas dari penjelasan guru saya akan bertanya	✓				4
24	Ketika pelajaran saya membuat gaduh di kelas				✓	4
25	Saya mampu memahami materi yang dijelaskan oleh guru	✓				4
26	Saya mudah menyerah ketika menghadapi soal yang sulit				✓	4
27	saya berusaha keras untuk bisa menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru	✓				4
28	Jika nilai IPS turun saya berusaha keras untuk memperbaikinya	✓				4
29	Saya merasa kesulitan mengerjakan sebelum mencoba mengerjakan soal				✓	4
30	Nilai baik yang saya peroleh dalam pembelajaran IPS merupakan hasil kerja keras saya	✓				4

**Kuesioner Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bermuatan IPS di Kelas IV  
SD N Gamping**

Nama : Alex  
Kelas : 4SD  
Tanggal : 6  
Sekolah : SD N Gamping

**Petunjuk:**

Berilah tanda cek list (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan jawabanmu sendiri.

SL : Selalu  
SR : Sering  
KD : Kadang-kadang  
TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1	Saya mencari tahu materi IPS yang sulit untuk dipelajari			√ 2	
2	Sebelum pelajaran dimulai saya membaca materi terlebih dahulu				√ 1
3	Saya mencari banyak sumber untuk belajar IPS			√ 2	
4	Saya belajar IPS ketika disuruh belajar				√ 4
5	Sumber saya hanya dari buku sekolah		√ 2		
6	Setiap ada tugas IPS saya ingin cepat menyelesaikannya	√ 4			
7	Terlambat dalam menyelesaikan tugas sudah biasa bagi saya			√ 3	
8	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan baik			√ 2	
9	Saya mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas IPS yang sulit		√ 2		
10	Saya perlu diingatkan dalam mengerjakan tugas	√ 1			
11	Saya mengerjakan soal-soal tanpa bantuan teman				√ 1
12	Saya menjawab setiap guru bertanya di depan kelas			√ 2	
13	Setiap diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di depan saya siap untuk maju			√ 2	

14	Saya kurang yakin terhadap jawaban yang saya kerjakan			$\sqrt{2}$	
15	Materi IPS sangat menarik perhatian saya				$\sqrt{1}$
16	Saya membaca buku IPS sebelum pembelajaran dimulai				$\sqrt{1}$
17	Saya mengulang materi pelajaran IPS di rumah			$\sqrt{2}$	
18	Saya belajar jika ada yang menyuruh untuk belajar			$\sqrt{3}$	
19	Saya kurang tertarik mengikuti pelajaran IPS	$\sqrt{1}$			
20	Saya semangat setiap ada pembelajaran IPS				$\sqrt{1}$
21	Saya memperhatikan guru ketika pelajaran		$\sqrt{3}$		
22	Jika teman-teman ramai di kelas ketika guru mengajar saya juga ikut-ikutan ramai			$\sqrt{3}$	
23	Jika ada yang belum jelas dari penjelasan guru saya akan bertanya				$\sqrt{1}$
24	Ketika pelajaran saya membuat gaduh di kelas				$\sqrt{4}$
25	Saya mampu memahami materi yang dijelaskan oleh guru	$\sqrt{4}$			
26	Saya mudah menyerah ketika menghadapi soal yang sulit				$\sqrt{4}$
27	saya berusaha keras untuk bisa menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru	$\sqrt{4}$			
28	Jika nilai IPS turun saya berusaha keras untuk memperbaikinya			$\sqrt{2}$	
29	Saya merasa kesulitan mengerjakan sebelum mencoba mengerjakan soal		$\sqrt{2}$		
30	Nilai baik yang saya peroleh dalam pembelajaran IPS merupakan hasil kerja keras saya				$\sqrt{1}$

## Lampiran 5. Hasil Kuesioner Motivasi Siklus I

### Kuesioner Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bermuatan IPS di Kelas IV SD N Gamping

Nama : Aisyah Hasnuk

Kelas : IV

Tanggal : 10-03-2018

Sekolah : SD N Gamping

#### Petunjuk:

Berilah tanda cek list (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan jawabanmu sendiri.

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KD	TP	
1	Saya mencari tahu materi IPS yang sulit untuk dipelajari	✓				4
2	Sebelum pelajaran dimulai saya membaca materi terlebih dahulu	✓				4
3	Saya mencari banyak sumber untuk belajar IPS	✓				4
4	Saya belajar IPS ketika disuruh belajar			✓		3
5	Sumber saya hanya dari buku sekolah	✓				1
6	Setiap ada tugas IPS saya ingin cepat menyelesaikannya			✓		2
7	Terlambat dalam menyelesaikan tugas sudah biasa bagi saya				✓	4
8	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan baik	✓				4
9	Saya mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas IPS yang sulit			✓		3
10	Saya perlu diingatkan dalam mengerjakan tugas	✓				1
11	Saya mengerjakan soal-soal tanpa bantuan teman				✓	4
12	Saya menjawab setiap guru bertanya di depan kelas	✓				4
13	Setiap diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di depan saya siap untuk maju	✓				4



14	Saya kurang yakin terhadap jawaban yang saya kerjakan			✓		3
15	Materi IPS sangat menarik perhatian saya	✓				4
16	Saya membaca buku IPS sebelum pembelajaran dimulai	✓				4
17	Saya mengulang materi pelajaran IPS di rumah	✓				4
18	Saya belajar jika ada yang menyuruh untuk belajar				✓	4
19	Saya kurang tertarik mengikuti pelajaran IPS			✓		2
20	Saya semangat setiap ada pembelajaran IPS			✓		2
21	Saya memperhatikan guru ketika pelajaran	✓				4
22	Jika teman-teman ramai di kelas ketika guru mengajar saya juga ikut-ikutan ramai				✓	4
23	Jika ada yang belum jelas dari penjelasan guru saya akan bertanya	✓				4
24	Ketika pelajaran saya membuat gaduh di kelas			✓		3
25	Saya mampu memahami materi yang dijelaskan oleh guru			✓		2
26	Saya mudah menyerah ketika menghadapi soal yang sulit				✓	4
27	saya berusaha keras untuk bisa menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru	✓				4
28	Jika nilai IPS turun saya berusaha keras untuk memperbaikinya	✓				4
29	Saya merasa kesulitan mengerjakan sebelum mencoba mengerjakan soal			✓		3
30	Nilai baik yang saya peroleh dalam pembelajaran IPS merupakan hasil kerja keras saya	✓				4

Kuesioner Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bermuatan IPS di Kelas IV  
SD N Gamping

Nama : Cani  
Kelas : Empat  
Tanggal : 10-03-2018  
Sekolah : SD N Gamping

**Petunjuk:**

Berilah tanda cek list (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan jawabanmu sendiri.

SL : Selalu  
SR : Sering  
KD : Kadang-kadang  
TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1	Saya mencari tahu materi IPS yang sulit untuk dipelajari			✓	
2	Sebelum pelajaran dimulai saya membaca materi terlebih dahulu			✓	
3	Saya mencari banyak sumber untuk belajar IPS			✓	
4	Saya belajar IPS ketika disuruh belajar	✓			
5	Sumber saya hanya dari buku sekolah			✓	
6	Setiap ada tugas IPS saya ingin cepat menyelesaikannya			✓	
7	Terlambat dalam menyelesaikan tugas sudah biasa bagi saya		✓		
8	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan baik			✓	
9	Saya mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas IPS yang sulit		✓		
10	Saya perlu diingatkan dalam mengerjakan tugas	✓			
11	Saya mengerjakan soal-soal tanpa bantuan teman				✓
12	Saya menjawab setiap guru bertanya di depan kelas			✓	
13	Setiap diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di depan saya siap untuk maju			✓	

2  
2  
2  
1  
3  
2  
2  
2  
1  
4  
2  
2



14	Saya kurang yakin terhadap jawaban yang saya kerjakan		✓			1
15	Materi IPS sangat menarik perhatian saya			✓		2
16	Saya membaca buku IPS sebelum pembelajaran dimulai			✓		2
17	Saya mengulang materi pelajaran IPS di rumah			✓		2
18	Saya belajar jika ada yang menyuruh untuk belajar		✓			2
19	Saya kurang tertarik mengikuti pelajaran IPS			✓		2
20	Saya semangat setiap ada pembelajaran IPS			✓		2
21	Saya memperhatikan guru ketika pelajaran		✓	✓		2
22	Jika teman-teman ramai di kelas ketika guru mengajar saya juga ikut-ikutan ramai		✓			2
23	Jika ada yang belum jelas dari penjelasan guru saya akan bertanya			✓		2
24	Ketika pelajaran saya membuat gaduh di kelas		✓			2
25	Saya mampu memahami materi yang dijelaskan oleh guru			✓		2
26	Saya mudah menyerah ketika menghadapi soal yang sulit		✓			2
27	saya berusaha keras untuk bisa menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru			✓		2
28	Jika nilai IPS turun saya berusaha keras untuk memperbaikinya			✓		2
29	Saya merasa kesulitan mengerjakan sebelum mencoba mengerjakan soal		✓			3
30	Nilai baik yang saya peroleh dalam pembelajaran IPS merupakan hasil kerja keras saya		✓			3

## Lampiran 6. Hasil Kuesioner Motivasi Siklus II

### Kuesioner Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bermuatan IPS di Kelas IV SD N Gamping

Nama : CHIKO ade archiantesa

Kelas : IV

Tanggal : 15-03-2018

Sekolah : SD Negeri gamping

#### Petunjuk:

Berilah tanda cek list (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan jawabanmu sendiri.

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1	Saya mencari tahu materi IPS yang sulit untuk dipelajari	✓			
2	Sebelum pelajaran dimulai saya membaca materi terlebih dahulu			✓	
3	Saya mencari banyak sumber untuk belajar IPS	✓			
4	Saya belajar IPS ketika disuruh belajar	✓			
5	Sumber saya hanya dari buku sekolah			✓	
6	Setiap ada tugas IPS saya ingin cepat menyelesaikannya	✓			
7	Terlambat dalam menyelesaikan tugas sudah biasa bagi saya				✓
8	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan baik	✓			
9	Saya mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas IPS yang sulit				✓
10	Saya perlu diingatkan dalam mengerjakan tugas				✓
11	Saya mengerjakan soal-soal tanpa bantuan teman		✓		
12	Saya menjawab setiap guru bertanya di depan kelas	✓			
13	Setiap diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di depan saya siap untuk maju	✓			

14	Saya kurang yakin terhadap jawaban yang saya kerjakan				✓
15	Materi IPS sangat menarik perhatian saya				✓
16	Saya membaca buku IPS sebelum pembelajaran dimulai	✓			
17	Saya mengulang materi pelajaran IPS di rumah	✓			
18	Saya belajar jika ada yang menyuruh untuk belajar	✓			
19	Saya kurang tertarik mengikuti pelajaran IPS	✓			
20	Saya semangat setiap ada pembelajaran IPS				✓
21	Saya memperhatikan guru ketika pelajaran	✓			
22	Jika teman-teman ramai di kelas ketika guru mengajar saya juga ikut-ikutan ramai				✓
23	Jika ada yang belum jelas dari penjelasan guru saya akan bertanya	✓			
24	Ketika pelajaran saya membuat gaduh di kelas				✓
25	Saya mampu memahami materi yang dijelaskan oleh guru	✓			
26	Saya mudah menyerah ketika menghadapi soal yang sulit				✓
27	saya berusaha keras untuk bisa menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru	✓			
28	Jika nilai IPS turun saya berusaha keras untuk memperbaikinya	✓			
29	Saya merasa kesulitan mengerjakan sebelum mencoba mengerjakan soal				✓
30	Nilai baik yang saya peroleh dalam pembelajaran IPS merupakan hasil kerja keras saya	✓			

Kuesioner Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bermuatan IPS di Kelas IV  
SD N Gamping

Nama : Coni  
Kelas : Empat  
Tanggal : 15-03-2018  
Sekolah : SD N Gamping

**Petunjuk:**

Berilah tanda cek list (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan jawabanmu sendiri.

SL : Selalu  
SR : Sering  
KD : Kadang-kadang  
TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1	Saya mencari tahu materi IPS yang sulit untuk dipelajari			✓	
2	Sebelum pelajaran dimulai saya membaca materi terlebih dahulu			✓	
3	Saya mencari banyak sumber untuk belajar IPS			✓	
4	Saya belajar IPS ketika disuruh belajar		✓		
5	Sumber saya hanya dari buku sekolah		✓		
6	Setiap ada tugas IPS saya ingin cepat menyelesaikannya			✓	
7	Terlambat dalam menyelesaikan tugas sudah biasa bagi saya	✓		✓	
8	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan baik		✓	✓	
9	Saya mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas IPS yang sulit			✓	
10	Saya perlu diingatkan dalam mengerjakan tugas				✓
11	Saya mengerjakan soal-soal tanpa bantuan teman	✓			
12	Saya menjawab setiap guru bertanya di depan kelas	✓			
13	Setiap diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di depan saya siap untuk maju	✓			

2  
2  
2  
2  
2  
2  
3  
3  
3  
4  
4  
4  
4

14	Saya kurang yakin terhadap jawaban yang saya kerjakan			✓		3
15	Materi IPS sangat menarik perhatian saya		✓	✓		3
16	Saya membaca buku IPS sebelum pembelajaran dimulai			✓		2
17	Saya mengulang materi pelajaran IPS di rumah			✓		2
18	Saya belajar jika ada yang menyuruh untuk belajar			✓		3
19	Saya kurang tertarik mengikuti pelajaran IPS			✓		3
20	Saya semangat setiap ada pembelajaran IPS			✓		3
21	Saya memperhatikan guru ketika pelajaran		✓	✓		3
22	Jika teman-teman ramai di kelas ketika guru mengajar saya juga ikut-ikutan ramai	✓			✓	4
23	Jika ada yang belum jelas dari penjelasan guru saya akan bertanya	✓		✓		4
24	Ketika pelajaran saya membuat gaduh di kelas				✓	4
25	Saya mampu memahami materi yang dijelaskan oleh guru			✓		2
26	Saya mudah menyerah ketika menghadapi soal yang sulit	✓				1
27	saya berusaha keras untuk bisa menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru	✓		✓		4
28	Jika nilai IPS turun saya berusaha keras untuk memperbaikinya			✓		2
29	Saya merasa kesulitan mengerjakan sebelum mencoba mengerjakan soal	✓				1
30	Nilai baik yang saya peroleh dalam pembelajaran IPS merupakan hasil kerja keras saya			✓		2



## Lampiran 7. Lembar Validasi Media

### SURAT PERNYATAAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tuminem, S.Pd.  
NIP : 19660921 198604 2 002  
Pekerjaan : Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Rachmad Fitra Fauzi  
NIM : 14108241052  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul TA : Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Media Pembelajaran Pop Up pada Siswa Kelas IV SD N Gamping Sleman Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

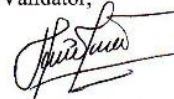
- ☐ Media pembelajaran layak digunakan untuk penelitian  
☒ Media pembelajaran layak digunakan dengan perbaikan  
☐ Media pembelajaran tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2018

Validator,



Tuminem, S.Pd.  
NIP 19660921 198604 2 002

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

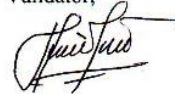
#### Hasil Validasi Media Pembelajaran

Nama Mahasiswa : Rachmad Fitra Fauzi  
NIM : 14108241052  
Judul TA : Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Media Pembelajaran Pop Up pada Siswa Kelas IV SD N Gamping Sleman Yogyakarta

No	Indikator	Saran/Tanggapan
1	Kesesuaian Media dengan KD dan indikator pembelajaran	Media sudah sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran.
2	Tampilan media	Layout tampilan media sudah menarik bagi siswa
3	Penggunaan media	Belum menggunakan media sangat mudah digunakan untuk siswa
4	Proporsi isi media	Proporsi media sudah baik. seimbang antara tulisan dan gambar
Komentar umum/lain-lain :		

Yogyakarta, Februari 2018

Validator,



Tuminem S.Pd.

NIP 19660921 198604 2 002

## Lampiran 8. Lembar Validasi Instrumen

### SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agung Hastomo, S.Pd, M.Pd

NIP : 19800781 120060 1 002

Jurusan : Pendidikan Sekolah Dasar

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Rachmad Fitra Fauzi

NIM : 14108241052

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul TA : Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Media  
Pembelajaran Pop Up pada Siswa Kelas IV SD N Gamping  
Sleman Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian  
☒ Layak digunakan dengan perbaikan  
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2018

Validator,



Agung Hastomo S.Pd, M.Pd.  
NIP 19800781 120060 1 002

Catatan:

- ☐ Beri tanda ✓



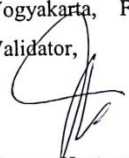
#### Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama Mahasiswa : Rachmad Fitra Fauzi  
NIM : 14108241052  
Judul TA : Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Media Pembelajaran Pop Up pada Siswa Kelas IV SD N Gamping Sleman Yogyakarta

No	Variabel	Saran/Tanggapan
1	klasifikasi pernyataan	negatif positif dibagi favorable dan unfavorable
2	Pilihan jawaban	selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah
	Komentar umum/lain-lain :	

Yogyakarta, Februari 2018

Validator,

  
Agung Hastomo S.Pd. M.Pd.  
NIP 19800781 120060 1 002

## Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian Fakultas Ilmu Pendidikan

2/22/2018

SURAT IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 540611, Fax (0274) 540611  
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas\_fip@uny.ac.id

Nomor : 181/UN34.11/DT/Pen/2018  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

22 Februari 2018

Yth . Bupati Sleman  
c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman  
Jl. Candi Gebang No.1, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telp. dan Fax. (0274) 864650 atau (0274) 868405 ext. 1186

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Rachmad Fitra Fauzi  
NIM : 14108241052  
Program Studi : P G S D - S1  
Judul Tugas Akhir : PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI MEDIA POP UP PADA SISWA KELAS IV SD N GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Waktu Penelitian : 26 Februari - 17 Maret 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Tembusan :  
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Ditandatangani, M.Pd.  
NIP. 19600902 198702 1 001

## Lampiran 10. Surat Ijin Penelitian Dinas Kabupaten Sleman



### PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650  
Website: www.slemankab.go.id, E-mail : kesbang.sleman@yahoo.com

#### SURAT IZIN

Nomor : 070 / Kesbangpol / 780 / 2018

#### TENTANG PENELITIAN

#### KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 32 Tahun 2017 Tentang Izin Penelitian, Izin Praktik Kerja Lapangan, Dan Izin Kuliah Kerja Nyata.  
Menunjuk : Surat dari Dekan FIP UNY  
Nomo : 181/UN34.11/PL/DT/Pen/2018  
Hal : Ijin Penelitian

Tanggal : 22 Februari 2018

#### MENGIZINKAN :

Kepada :  
Nama : RACHMAD FITRA FAUZI  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 14108241052  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta  
Alamat Rumah : Sorogenen Timbulharjo Sewon Bantul  
No. Telp / HP : 08886144860  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI MEDIA POP UP PADA  
SISWA KELAS IV SD N GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA  
Lokasi : SD N Gamping Sleman  
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 26 Februari 2018 s/d 28 Mei 2018

#### Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 26 Februari 2018

an Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

#### Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Gamping
4. Camat Gamping
5. Kepala Sekolah SD N Gamping
6. Kepala Desa Ambarketawang, Gamping
7. Sub. Bag. Pendidikan dan Kemahasiswaan
8. Yang Bersangkutan



## Lampiran 11. Surat Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI GAMPING**

Alamat : Gamping Lor, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta 55294  
Telepon ( 0274 ) 6499755  
E-mail : sdn\_gamping@yahoo.co.id

### **SURAT IJIN PENELITIAN**

Nomor : 07/SD.Gp/III/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Limawati, S.Pd.SD  
NIP : 19751018 199903 2 006  
Pangkat : Penata TK.I, III/d  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Gamping

Memberikan ijin kepada :

Nama : Rachmad Fitra Fauzi  
NIM : 14108241052  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat : Sorogenen Timbulharjo Sewo Bantul

Untuk mengadakan penelitian dengan judul “ PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI MEDIA *POP UP* PADA SISWA KELAS IV SD N GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA” mulai tanggal 26 Februari s.d 28 Mei 2018.

Demikian surat ijin penelitian ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Gamping, 26 Februari 2018

Kepala Sekolah



Limawati, S.Pd.SD

NIP. 19751018 199903 2 006



## Lampiran 12. Dokumentasi Siklus I

### Pertemuan 1



**Diskusi Kelompok**



**Presentasi Kelompok**

## Pertemuan 2



**Diskusi Kelompok**



**Presentasi Kelompok**

## **Lampiran 16. Dokumentasi Siklus II**

### **Pertemuan 1**



**Diskusi Kelompok**



**Presentasi Kelompok**



## Pertemuan 2



**Diskusi Kelompok**



**Presentasi Kelompok**